GROSSES TEST-FINALE 2019

Getestet: Planet Zoo, Call of Duty, The Outer Worlds, Need for Speed u. a.

WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL

Gewinnt bei unserem XMAS-Special Preise im Wert von 9.000 Euro!

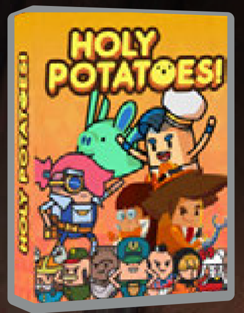


EXTENDED

+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+MIT TOP-VOLLVERSIONEN

HOLY POTATOES



Gleich vier witzige Strategie-/Simulations-Vollversionen mit den niedlichen Kartoffeln haben wir diesmal für euch: A Spy Story, What The Hell, We're In Space und A Weapon Shop!

DIABLO 4

Auf der Blizzcon ließ Blizzard die Bombe platzen: Diablo 4 kommt! Wir haben für euch alle Infos zu Story, Spielwelt, Klassen, Skill-System und sogar schon erste Spieleindrücke!



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Im Test: Fallen Order ist das Solo-Abenteuer, das sich Fans jahrelang herbeigesehnt haben!

AUSGABE 328
12/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



JETZT AUF WINDOWS® 10 WECHSELN!



PASSENDE ANGEBOTE FINDEN SIE AUF WWW.EURONICS.DE

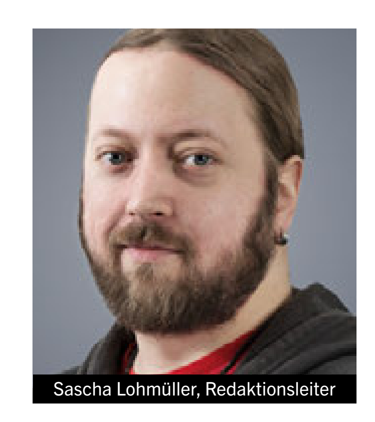
DAS ENDE NAHT

Windows® 7
Support Ende:
14.01.2020



Am 14.01.2020 endet der Support von Windows® 7. Zeit, in eine moderne Arbeitswelt zu wechseln! Passende Angebote finden Sie bei Ihrem Händler vor Ort oder auf **www.euronics.de**

Der Teufel steckt wie immer im Detail.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Düstere, graue Landschaften, durch die der kalte Wind pfeift, Regen, der die staubige Erde in dreckige Matschpfützen verwandelt, Schnee, der die kümmerlichen Überreste der Natur mit einer Schicht weißen Frostes bedeckt. Überall untote Horden und wilde Tiere, die ihrem Instinkt folgen, Dämonen, die mit Verlockungen arme Opfer in ihre Stätten locken. Dazwischen mutige Helden, die auf der Suche nach ein wenig Ruhm und wertvollen Schätzen all dem trotzen, selbst wenn es sie die letzten Reste ihres Verstandes oder sogar das Leben kosten mag. Ja, es ist wirklich kein Spaß, in Fürth an einem Samstag Mitte Dezember die Weihnachtseinkäufe erledigen zu wollen. Wie es der (komplett unbeabsichtige!!) Zufall so will, passt die obige Beschreibung aber auch auf das jüngst endlich angekündigte Diablo 4. Nach dem „Habt ihr denn keine Smartphones?"-Debakel rund um Diablo: Immortal im letzten Jahr ließ es Blizzard in diesem Jahr auf der hauseigenen Messe nämlich krachen. Diablo 4 ist in Entwicklung, es sieht düster und dreckig aus, soll also wieder mehr in die Richtung der ersten beiden Teile gehen – und: Es war sogar bereits spielbar. Alles dazu lest ihr ab Seite 12 in unserer großen Cover-Story zur Rückkehr der Höllenfürsten. Im Anschluss daran fassen wir für euch auch noch die ersten Infos zu Overwatch 2 und zur nächsten WoW-Erweiterung Shadowlands zusammen – wie gesagt: Blizzard ließ sich auf der Blizzcon 2019 nicht lumpen.

Ansonsten steht in dieser Ausgabe der PC Games aber wie schon in den letzten Monaten die große Herbst-Release-Welle im Fokus. Im November starteten wir naturgemäß in den Endspurt, denn traditionell stehen im Dezember nur noch einige wenige Tests an – etwa Phoenix Point. Für diese Ausgabe nahmen wir uns daher gleich mehrere Hochkaräter zur Brust, allen voran unser Cover-Thema vom letzten Monat – Star Wars Jedi: Fallen Order. Matthias verbrachte rund 30 Stunden in der Lucas'schen Sci-Fi-Welt und hatte dabei jede Menge Spaß – der Titel ist also genau das Singleplayer-Abenteuer geworden, das sich die Fans des Franchise seit vielen Jahren wünschen. Alles Weitere lest ihr ab S. 36.

Doch damit nicht genug: Auf dem Test-Menü stehen in diesem Monat unter anderem auch noch Obsidians Science-Fiction-RPG The Outer Worlds, der gelungene Quasi-Reboot von Call of Duty: Modern Warfare, die Tierpark-Simulation Planet Zoo von den Jurassic-World-Machern, die Arcade-Raserei Need for Speed: Heat oder der aktuell leider nur auf Englisch erhältliche RPG-Geheimtipp Disco Elysium – hier verbirgt sich ein echtes Story-Rätsel-Kleinod!

Abgerundet wird das Heft unter anderem vom dritten Teil der Ikonen-Reihe, diesmal mit Hideo Kojima, der gerade mit Death Stranding Aufsehen erregt. Oder unserem Special zum 25sten Geburtstag von Warcraft. Zudem könnt ihr bei unserem großen XMAS-Gewinnspiel Preise im Wert von über 9.000 Euro absahnen. Extended-Käufer freuen sich gleich über vier Spiele in diesem Monat: alle vier Teile der Holy-Potatoes-Reihe – jede Menge Sim- und Strategie-Spaß also. Und nun viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Schon gewusst? Der Charakter Diablo wurde nach einem italienischen Sportwagen der Firma Lamborghini benannt. Dieser indes bekam seinen Namen von einer der besten Pizza-Varianten: Diabolo. Die wiederum wurde 1961 erfunden von – richtig, Blizzard. +++

+++ Reiseziele diesen Monat: Anaheim, Berlin, München, Wiesbaden. +++

+++ Schönster Fehler des Monats: David schrieb in der ersten Version seines Session-Artikels von „Reifen" an einem Skateboard. Das haben wir zwar ausgebessert, wollten euch aber teilhaben lassen. +++

+++ Namensverwirrung: Kurz vor Redaktionsschluss kam Wolfgang zu Sascha ins Büro, um ihm mitzuteilen, dass sein „N-ZONE-Artikel jetzt fertig" sei. Die verwirrte Antwort „Okay? Das wird Katha freuen." sorgte dann auch für Fragezeichen bei Herrn Fischer. Auflösung. Endzone war gemeint. Nun … +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Matti und Sascha sind im Planet-Zoo-Fieber, das sorgt dann schon mal für Aussagen wie „Meine Schildkröten vermehren sich wie die Fliegen" oder „Bei meinen Rappenantilopen wird jetzt ordentlich geschnackselt" – man kann sich die Gesichter der restlichen Redaktion sicher gut vorstellen. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Jede Unterhaltung über das aktuell noch PS4-exklusive Death Stranding klingt, als hätten die Gesprächspartner gerade einen halluzinogenen Schub – Granaten aus Duschwasser, Babys im Gepäck, Pizza-Auslieferung als Gameplay-Element. +++



PC Games streamt!

Neuer Twitch-Kanal ab 18.11.19

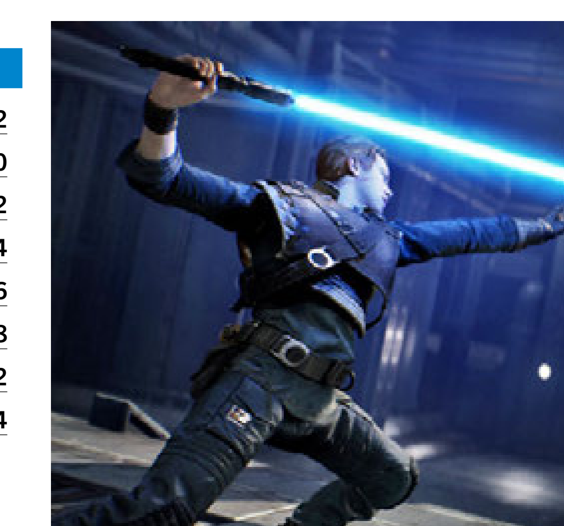
Lange genug hat es gedauert, doch nun unterziehen wir unseren Twitch-Kanal auch endlich einer Generalüberholung – neuer Name, neues Team, fester Sendeplatz. Bei „Electric Boogaloo" werden wir künftig erst einmal jeden Montag auf Sendung gehen und dort nicht nur die nagelneusten PC-Spiele vorstellen, sondern uns auch Konsolenspiele jedweder Art zur Brust nehmen. Als festes Team stehen dabei Chris, Lukas, David, Johannes und Paula vor der Kamera. Los geht es jeden Montag um 16 Uhr mit einer Stunde „Electric Boogaloo", danach stehen ab 17 Uhr wechselnde Formate auf dem Plan. Wir würden uns freuen, wenn ihr mal vorbeischaut!

INHALT 12/2019


DIABLO 4 12


NEED FOR SPEED: HEAT 56

AKTUELL


STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER 36

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

1&1 VORTEILSWELT

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ FLAT TELEFONIE
✓ FLAT INTERNET
✓ FLAT EU-AUSLAND

ab **9,99 €/Monat***
12 Monate, danach 19,99 €/Monat. Ohne Gadget.

LG G8x ThinQ

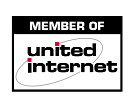
HUAWEI P30 Pro

Samsung Galaxy S10+

Weihnachten kann kommen!

Top-Geschenkideen für Ihre Familie und Freunde – oder für Sie selbst!

Suchen Sie sich jetzt zu einem 1&1 All-Net-Flat Tarif Ihren Wunsch-Vorteil aus, schon ab 0,– €/Monat. Oder entscheiden Sie sich für unseren 120,– € Preisvorteil in den ersten 12 Monaten.









02602 / 96 96

1&1

1und1.de

*1&1 All-Net-Flat mit 3 GB Highspeed-Volumen/Monat (bis zu 21,6 MBit/s im Download/bis zu 11 MBit/s im Upload, danach jew. max. 64 kBit/s) für die ersten 12 Monate 9,99 €/Monat, danach 19,99 €/Monat. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Mit Smartphone ab 11,– €/Mon. mehr, ggf. zzgl. einmaligen Gerätepreises (Höhe geräteabhängig). Kostenlose Overnight-Lieferung. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. Bei Auswahl eines Zusatzgerätes aus der 1&1 Vorteilswelt entfällt der Preisvorteil für die ersten 12 Monate, zzgl. 24-monatige Ratenzahlung (von gewähltem Gerät abhängig). Abbildungen ähnlich. Solange der Vorrat reicht. Versicherungskennzeichen nicht enthalten. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Alle vier Teile von Holy Potatoes sind so richtig schön bunt und glänzen mit wunderbar abgedrehtem Humor.


Wolltet ihr immer schon mal als antropomorphe Kartoffel einen Waffenladen managen? Jetzt habt ihr dazu endlich die Möglichkeit.


Die Holy-Potatoes-Spiele mögen knuddelig aussehen, doch sie vermischen gekonnt das Strategie-Genre mit Wirtschaftssimulationen.

HOLY POTATOES 1–4

Gleich vier Vollversionen erwarten euch in diesem Monat auf unserer DVD – und alle haben mit heiligen Kartoffeln zu tun. Holy Potatoes: A Weapon Shop, We're in Space, What The Hell und A Spy Story bieten zudem allesamt in unterschiedlichen Formen Strategie- und Management-Elemente. In Ersterem verwaltet ihr einen Waffenladen und müsst euer Geschäft ausbauen, in Zweiterem erforscht ihr an Bord eines ausbaubaren Raumschiffs das Weltall. Im dritten Teil schließlich bekocht ihr das Jenseits, während ihr im vierten Abenteuer eine internationale Geheimagenten-Organisation managt und eine globale Verschwörung aufdeckt. Alle vier Spiele sprühen vor schrägem Humor.

INSTALLATION

Bei unseren Vollversionen handelt es sich um steamgebundene Versionen, ihr benötigt also ein Konto bei Valves Vertriebsplattform. Startet den Installer von der Disc und gebt dabei den Steam-Code ein, den ihr erhaltet, wenn ihr den Code im Heft auf www.pcgames.de/codes eingegeben habt. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Code natürlich auch direkt auf Steam einlösen und das komplette Spiel herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Strategie/Wirtschaftssimulation
Publisher: Daedalic Entertainment
Veröffentlichung: ab 13. Juli 2015

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 / 8 / 10, Intel Dual Core 2,5 GHz / AMD Athlon 64 X2 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce-9000-Reihe / Radeon-HD4000-Reihe, 3 GB freier Festplattenspeicher (pro Spiel)
Empfohlen: Windows 7 / 8 / 10, Intel Core2 Duo 2,3 GHz / AMD Phenom II X4 3,4 GHz, 8 GB RAM, Geforce-GTX-500-Reihe / Radeon-HD5000-Reihe, 3 GB freier Festplattenspeicher (pro Spiel)

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversionen erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Holy Potatoes: A Spy Story?!
- Holy Potatoes: What the Hell?!
- Holy Potatoes: We're in Space?!
- Holy Potatoes: A Weapon Shop?!

TOOLS
- 7 Zip (16.04)
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player (2.2.6)

VIDEOS (TEST)
- Call of Duty: Modern Warfare
- WWE 2K20

VIDEOS (VORSCHAU)
- Star Wars Jedi: Fallen Order



DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Call of Duty: Modern Warfare – FAQ
- Fortnite – Kapitel 2
- Halloween-Geheimtipps: 10 Indie-Titel zum Gruselfest
- Red Dead Redemption 2: Diese 5 Features braucht der PC-Port

VIDEOS (VORSCHAU)
- A Year of Rain
- Chernobylite
- Diablo 4
- Need for Speed: Heat

VIDEOS (TEST)
- Grid
- The Outer Worlds
- Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
Planet Zoo, Star Wars Jedi: Fallen Order, WoW, FIFA 20, Destiny 2 und Red Dead Redemption 2 – bei mir läuft's nämlich als so ziemlich Einzigem.

Hört gerade:
1349 – The Infernal Pathway; Cloak – The Burning Dawn; The Great Old Ones – Cosmicism; Novembers Doom – Nephilim Grove; Nile – Vile Nilotic Rites

Liest gerade:
When Giants Walked the Earth: A Biography of Led Zeppelin

Grübelt über:
das Layout des Hobbyraums – der Plattenspieler steht nicht optimal.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
The Outer Worlds (gut, aber kein Fallout), WoW, PS Now (diverse Titel), Age of Empires 2: Definitive Edition

Schaut:
Mr. Mercedes Staffel 3! South Park Staffel 23, Dallas Staffel 6

Freut sich auf:
den ersten eigenen Weihnachtsbaum (absolut überflüssig, aber das muss auch mal sein)

Findet sich ab mit:
einem anhaltenden Muskelkater und dem Leben in Agonie

KATHARINA PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
einen nicht sonderlich trittfesten Lieferdienstmann in Death Stranding.

Liest gerade:
Meine alten Comics. So viele Gefühle und schöne Erinnerungen. Und so viele Fragen. Werden Nana und X jemals abgeschlossen? Wieso ist Eden so fantastisch? Werde ich je alle Bände von Shamo und Dragon Head besitzen? Wohl eher nicht. Schade.

Hört gerade:
Tool, Peter Perret, ganz angewidert die Hosen-Unplugged-Scheibe, nachdem Chris sie erwähnt hat

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt:
Planet Zoo, Gears 5, Borderlands 3, World of Warships und diverse Neo-Geo-Spiele auf der Switch

Ist im Umzugsstress:
Wir haben endlich eine wunderschöne Altbauwohnung in Fürth gefunden. Bevor ich mich aber so richtig darüber freuen kann, müssen wir noch den Umzug bewältigen. Besonders schön: Die viel zu große Plattensammlung sowie meine kleine Bibliothek mit fast 1.000 Bänden.

Schaut:
The Devil Next Door auf Netflix (danke für die Empfehlung, Chris!)

MATTHIAS DAMMES | Redakteur

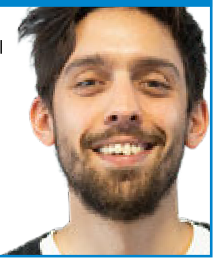


Spielt gerade:
Star Wars Jedi: Fallen Order, Age of Empires 2: Definitive Edition, World of Warcraft und Civilization 6 auf der PS4.

Ärgert sich:
weil der heimische PC nach sechs Jahren treuem Dienst den Geist aufgegeben hat. Eine Neuanschaffung wird wohl erst im nächsten Jahr realisiert. So lange muss ein Laptop als Notlösung herhalten. Für Internet und WoW reicht es aus. Gut, dass ich noch eine PS4 habe.

Fand, dass trotz des Blitzchung-Shitstorms:
die Blizzcon eine durchaus gelungene Veranstaltung war.

MACI NAEEM CHEEMA | Volontär



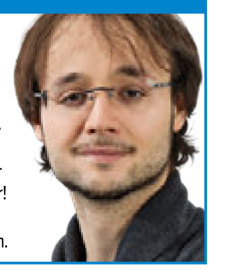
Spielt gerade:
Afterparty, Star Wars Jedi: Fallen Order & Lonely Mountains: Downhill

Schaut momentan:
Aktuelle Knaller wie Midsommar, Parasite & Ford v Ferrari, aber auch alte Classics wie House (1977) & Inferno (1980)

Hört zur Zeit:
Viel Indie (Hippo Campus, Last Dinosaurs …), Vulfpeck & enorm viel eigene Demos (schön & nervig, weil Fitzelarbeit)

Freut sich enorm auf:
Das gemütliche Heim aufwerten & paar ruhige Tage Ende des Jahres.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
A Hat in Time und Return of the Obra Dinn. Außerdem bastle ich fröhlich in Super Mario Maker 2 Levels für Community-Gewinnspiele.

Überlegt gerade:
ob ich mir Netflix (wieder) hole oder stattdessen auf Disney+ wechsle.

Freut sich:
dass drei Tage, nachdem ich das hier schreibe, mein bester Freund für ein verlängertes Wochenende zu Besuch kommt. Bouldern und Burger!

Genießt:
das kalte Wetter. Von mir aus darf der Sommer gerne für immer aussetzen.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
PES 2020, WWE 2K20, Gears 5, Luigi's Mansion 3 (Switch)

Liest gerade:
Juan Moreno – Tausend Zeilen Lüge

Hört gerade:
No Use for a Name, Lagwagon und ganz viel Akustik-Zeug von Tony Sly und Joey Cape

Lacht herzlich über:
Das neue Unplugged-Album der Toten Hosen. Das muss denen doch selbst aufgefallen sein, wie unfassbar grausam sich das anhört.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
Need for Speed: Heat, Call of Duty: Modern Warfare, Days Gone

Hört gerade:
Dynoro & Gigi D'Agostino – In My Mind

Schaut gerade:
Die 6. Staffel BoJack Horseman. Man darf nur nicht zu viele Folgen am Stück gucken, sonst driftet man ganz flott in die Herbstdepression ab.

Ist genervt:
Vom WG-Leben. Mein Neujahrsvorsatz ist definitiv, mir endlich eine eigene Wohnung zu suchen, die ich nicht mit vier anderen teilen muss.

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



Spielt gerade:
Luigi's Mansion 3 (Switch), Fran Bow

Liest gerade:
The Scent of Death von Simon Beckett

Schaut gerade:
nicht die von Chris ausgeliehenen Filme. Dafür gibt's eine Portion Harry Potter und Horrorfilme für die kalten Tage.

Versteht nicht:
warum Menschen nicht auch Winterschlaf halten dürfen. Im Frühjahr wären dann alle ausgeruht und motiviert. Win-win, oder?

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

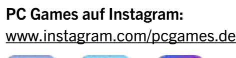
Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de









DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

We are the champions

Wie jedes Jahr fand jüngst der PES Media Cup statt, stilecht in einer Münchener Fussball-Kneipe. Dabei treten Medienschaffende gegeneinander in Pro Evo an, Publisher Konami spendiert ein paar schicke Pokale. Von uns waren Thomas Szedlak und Chris Dörre vor Ort – und staubten gleich mal die ersten beiden Plätze ab. Gut gemacht, Jungs!







Electric Boogaloo – das Studio

Wie bereits auf der Editorial-Seite geschrieben, startete am 18. November unser neuer Twitch-Kanal Electric Boogaloo, der euch von nun an jeden Montag in wechselnden Formaten jede Menge interessante Spiele vorstellen wird – ganz gleich, ob nun Konsole oder PC. Dazu gehört natürlich auch ein neu eingerichteter Streaming-Raum, den ihr vielleicht schon in dem ein oder anderen Video in den letzten Wochen gesehen habt. Ja, das ist ein Schlafsofa.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Diablo 4

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Activision Blizzard
Termin: nicht bekannt

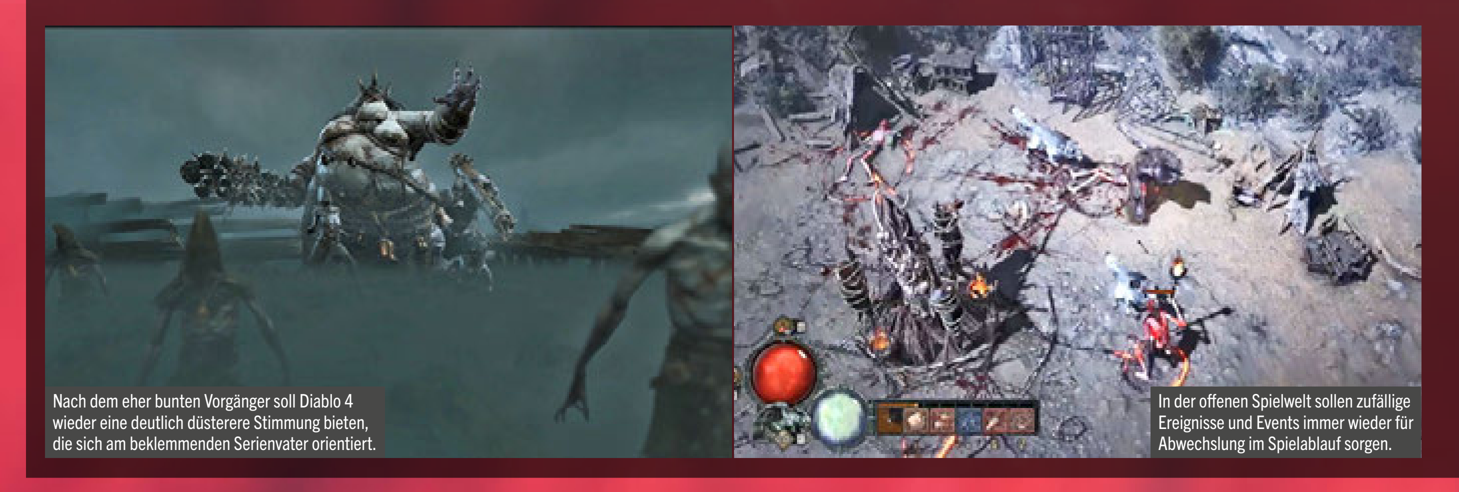
Die Welt von Sanktuario sieht sich erneut den Mächten der Hölle ausgesetzt. Wir erklären euch, was Blizzard bisher über den lang ersehnten Nachfolger verraten hat.

Von: Sebastian Glanzer & Matthias Dammes

Die Gebete der Diablo-Fans wurden erhört: Auf der BlizzCon 2019 haben die Entwickler die Arbeit an Diablo 4 bestätigt und neben einer Demo bereits einige Infos zu Klassen, Features und der groben Ausrichtung des Spiels bekanntgegeben. Laut den Entwicklern ist der Release des vierten Diablo-Teils aber noch nicht einmal Blizzard-soon. Vor 2021 sollten wir Diablo 4 also nicht erwarten.

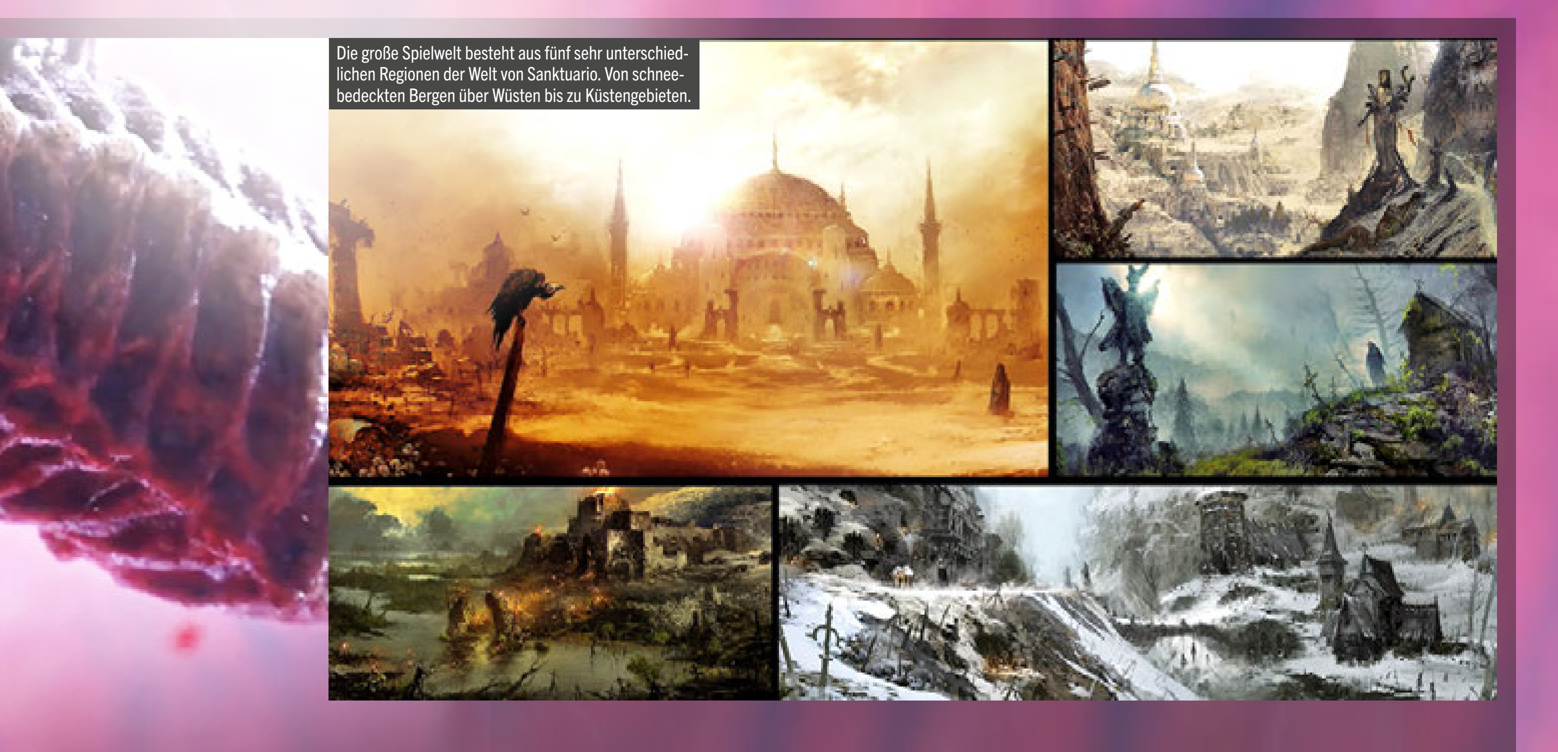
Größer, düsterer und altmodischer
Mit Diablo 4 will Blizzard zu alten Tugenden zurückkehren und die Welt wieder zu einem deutlich düstereren und gefährlicheren Ort machen. In Dungeons spielt der Lichtradius eures Charakters wieder eine Rolle und ihr könnt nur erahnen, was aus der dunklen Ecke direkt vor euch hervorspringen könnte. Die Geschichte spielt Jahrzehnte nach Reaper of Souls und beginnt damit, dass Mephistos Tochter Lilith, die Schöpferin Sanktuarios, durch ein blutiges Ritual zurück in unsere Welt geholt wird. Viel mehr ist zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht über die Geschichte bekannt.

In Diablo 4 erwartet uns eine riesige zusammenhängende Welt mit insgesamt fünf Regionen. Wer die Laufwege aus Diablo 3 gewohnt ist, muss sich also umstellen. Eure Reisen in ein und demselben Gebiet führen euch teilweise von schneebedeckten Bergen über dichte Wälder bis hin zur Küste. Damit ihr nicht stundenlang unterwegs seid, habt ihr die Möglichkeit, ein Reittier herbeizurufen, und auch die Wegpunkte bleiben erhalten. Von dem, was wir bisher gesehen haben, erinnern der Stil und teilweise auch die Features an Diablo 2. Vom Augenkrebs aus dem zweiten Teil bleiben wir in Diablo 4 jedoch verschont. Die Grafik wurde deutlich aufpo-



Nach dem eher bunten Vorgänger soll Diablo 4 wieder eine deutlich düsterere Stimmung bieten, die sich am beklemmenden Serienvater orientiert.

In der offenen Spielwelt sollen zufällige Ereignisse und Events immer wieder für Abwechslung im Spielablauf sorgen.



Die große Spielwelt besteht aus fünf sehr unterschiedlichen Regionen der Welt von Sanktuario. Von schneebedeckten Bergen über Wüsten bis zu Küstengebieten.

liert und verwendet im Gegensatz zu Reaper of Souls eine ganz neue Engine.

Rückkehr der Runen

Runenwörter werden bei Diablo-2-Spielern Erinnerungen hervorrufen, in Diablo 4 unterscheiden sie sich jedoch sehr vom Altbekannten, denn gerade sie sind nicht ansatzweise so kompliziert wie in Diablo 2. Indem man die richtigen Runenwörter kombinierte, formte man sich mächtige Rüstungen. In Diablo 4 erhaltet ihr zwei Arten von Runen, die eurer Rüstung neue Effekte gewähren oder sie steigern. Condition Runes verbessern einen Auslösen-Effekt auf eurer Rüstung. Beispiel: Wenn ihr einen Trank nehmt, verursacht ihr für kurze Zeit fünf Prozent mehr Schaden. Die Condition Rune kann diesen Wert auf zehn Prozent steigern. Den im Beispiel beschriebenen Schadensschub liefern die Effect-Runes. Indem ihr beide Runen kombiniert, erschafft ihr ein Runenwort, das ihr auf einen beliebigen Ausrüstungsgegenstand anwenden könnt.

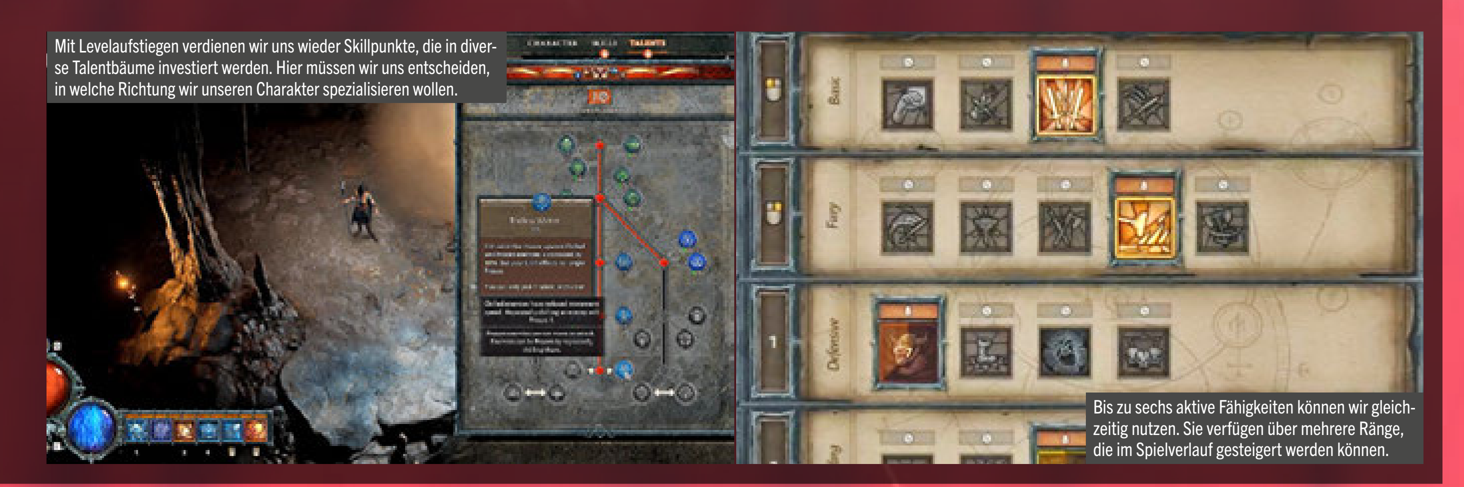
Talentbäume und Fähigkeiten

Für jeden Level erhaltet ihr einen Talentpunkt, den ihr in eurem Talentbaum verteilt, um euren Charakter stärker zu machen. Da es deutlich mehr Punkte zu investieren gibt als euch zur Verfügung stehen, müsst ihr euch für einen bestimmten Build entscheiden. Die Talentbäume, die wir uns bisher anschauen konnten, sind immer in zwei bis drei Zweige unterteilt, an denen ihr euch nach unten entlanghangeln müsst. So müsst ihr als Zauberer irgendwann einen Weg einschlagen und euch darauf festlegen, aus welchem Element (Feuer, Frost oder Blitz) ihr mehr Vorteile ziehen wollt. Ihr könntet einen Hybrid-Zauberer spielen, erreicht dann aber keines der insgesamt sechs besonderen End-Talente, die euch einen sehr starken Bonus gewähren. Legendäre Items modifizieren eure Talente teilweise, was für eine Vielzahl an Builds sorgt.

Talente und Fähigkeiten gehen Hand in Hand: Wenn ihr als Barbar über Talente eure Schreie verstärkt habt, wollt ihr natürlich auch herumschreien. Insgesamt nutzt ihr sechs Fähigkeiten gleichzeitig. Beim Barbar sind eure Fähigkeiten beispielsweise in Basic, Fury, Brawling, Weapon Mastery, Defense und Ultimate unterteilt. Genau wie in Diablo 3 bekommt ihr die Freiheit, mehrere Skills derselben Art zu nutzen. Als Barbar könnt ihr also auch drei Defensive oder fünf Fury-Fähigkeiten nutzen. Anders als im Vorgänger steigert ihr die Ränge einer Fähigkeit. Wie genau ihr diese letztendlich erhöht, ist noch nicht bekannt, ihr sollt jedoch Bücher in der Welt finden können, die weitere Stufen gewähren.

Ein anderes Spielgefühl

Wir konnten selbst anfangs keine Hand an die Demo legen, die Berichte von Spielern stimmen jedoch damit überein, dass sich die Kämpfe in Diablo 4 etwas langsamer anfühlen als im dritten Teil – im Anschluss an diese Vorschau lest ihr dann auch unseren Anspielbericht. Laut den Entwicklern müsst ihr euch an einen eher „überlegten" Kampfstil gewöhnen. Die Kampfanimationen sind weniger bunt, aber nicht unspektakulärer. Alleine der Druide, der stetig zwischen humanoider Form und dem Werbär wechselt, macht einiges her und auch der umherschwirrende Zauberer in seiner Blitzgestalt kann sich sehen lassen. Hinzu kommen ganz neue Animationen, die euch erlauben, Gegner kurzzeitig zu begraben, sie regelrecht zu zerschmettern oder an die Wand zu klatschen. Aber nicht nur ihr besitzt bemerkenswerte Kampfanimationen: Einer der Bosse kann euch zum Beispiel kurzzeitig in seinen Körper einsaugen und versucht euch dort zu verdauen. Ob sich Diablo 4 am Ende wirklich langsamer spielt, kann man erst



Mit Levelaufstiegen verdienen wir uns wieder Skillpunkte, die in diverse Talentbäume investiert werden. Hier müssen wir uns entscheiden, in welche Richtung wir unseren Charakter spezialisieren wollen.

Bis zu sechs aktive Fähigkeiten können wir gleichzeitig nutzen. Sie verfügen über mehrere Ränge, die im Spielverlauf gesteigert werden können.

In der offenen Oberwelt bekommt ihr es auch mit mächtigen Weltbossen zu tun. Diverse Spieler, die nicht alle zu unserer Gruppe gehören, nehmen es mit diesem Ungetüm auf.

beurteilen, wenn man mehr Talente, Fähigkeiten und legendäre Effekte als in der BlizzCon-Demo freigeschaltet hat.

Die Klassen

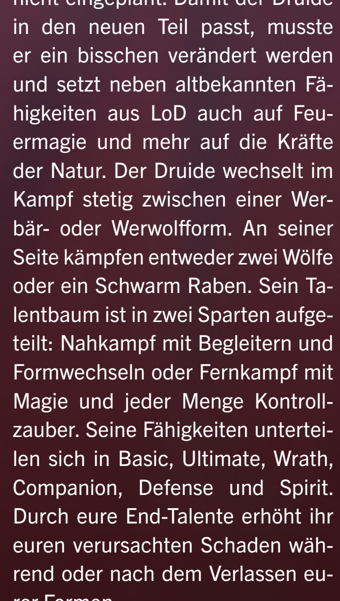
Drei von fünf Klassen sind bereits bekannt. Im Folgenden erklären wir euch einige der Attacken und Besonderheiten des Barbars, des Druiden und des Zauberers.

Barbar

Auch in Diablo 4 ist der Barbar die muskelbepackte Kampfmaschine, die während des Kampfes Furor als Ressource nutzt. Dank des Arsenal-Systems dürft ihr als Barbar gleich vier Einhand- und/oder Zweihandwaffen bei euch tragen und werdet teilweise durch Talente dafür belohnt, wenn ihr zwischen verschiedenen Waffengattungen hin und her wechselt. Da ihr für verschiedene Attacken unterschiedliche Waffen angelegt haben müsst, ergibt sich daraus ein interessanter Spielstil. Ihr habt Zugriff auf typische Attacken wie Wirbelwind, Verwunden, Spott-Fähigkeiten, Schreie, die euch und Gruppenmitglieder buffen, Sprünge, einen Ansturm und eine Massenbetäubung. Im Talentbaum verbessert ihr diese Fähigkeiten weiter und habt am Ende die Möglichkeit, euren Blutungsschaden deutlich zu erhöhen, mehr Schaden aus Furor-Effekten rauszuholen oder eure Cooldowns noch mächtiger zu machen.

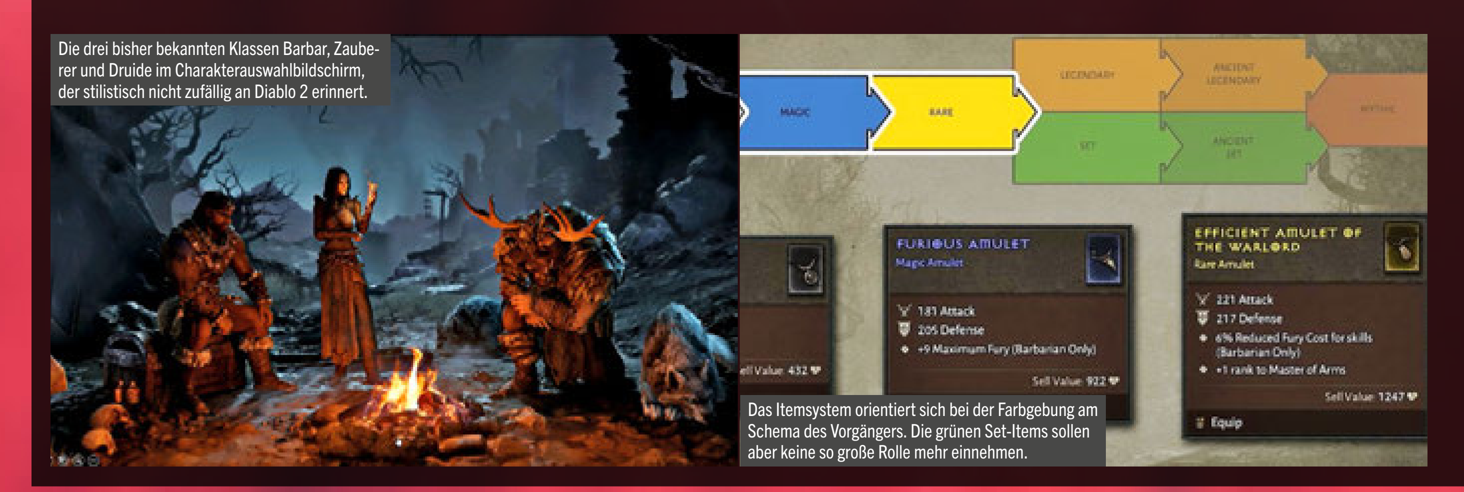
Druide

Eine der beliebtesten Klassen aus der Diablo-Erweiterung Lord of Destruction feiert ihr Comeback, dabei war sie in den ersten Konzepten von Diablo 4 eigentlich gar nicht eingeplant. Damit der Druide in den neuen Teil passt, musste er ein bisschen verändert werden und setzt neben altbekannten Fähigkeiten aus LoD auch auf Feuermagie und mehr auf die Kräfte der Natur. Der Druide wechselt im Kampf stetig zwischen einer Werbär- oder Werwolfform. An seiner Seite kämpfen entweder zwei Wölfe oder ein Schwarm Raben. Sein Talentbaum ist in zwei Sparten aufgeteilt: Nahkampf mit Begleitern und Formwechseln oder Fernkampf mit Magie und jeder Menge Kontrollzauber. Seine Fähigkeiten unterteilen sich in Basic, Ultimate, Wrath, Companion, Defense und Spirit. Durch eure End-Talente erhöht ihr euren verursachten Schaden während oder nach dem Verlassen eurer Formen.



Zauberer

Ähnlich wie in Diablo 2 setzt der Zauberer auf die Elemente Blitz, Frost und Feuer. Eure Fähigkeiten und Talente sind um diese drei Arten von Zaubern aufgebaut. Mit Blitz-Fähigkeiten hüpft ihr teilweise zwischen den Gegnern herum und verursacht Flächenschaden. Für Einzelziel- und DoT-Schaden wählt ihr Feuerzauber. Frost-Fähigkeiten verlangsamen Gegner. Wenn ihr Gegner lange genug mit Frostzaubern bearbeitet, könnt ihr sie außerdem kurzzeitig betäuben. Neben Feuer- und Frostbällen habt ihr Zugriff auf weitere zaubererertypische Fähigkeiten wie Teleportation, Hydra beschwören, Meteor, Blizzard und Frostnova. Da ihr jedes eurer drei Elemente auf irgendeine Art und Weise nutzt, habt ihr bei den End-Talenten eine große Aus-



Die drei bisher bekannten Klassen Barbar, Zauberer und Druide im Charakterauswahlbildschirm, der stilistisch nicht zufällig an Diablo 2 erinnert.

Das Itemsystem orientiert sich bei der Farbgebung am Schema des Vorgängers. Die grünen Set-Items sollen aber keine so große Rolle mehr einnehmen.

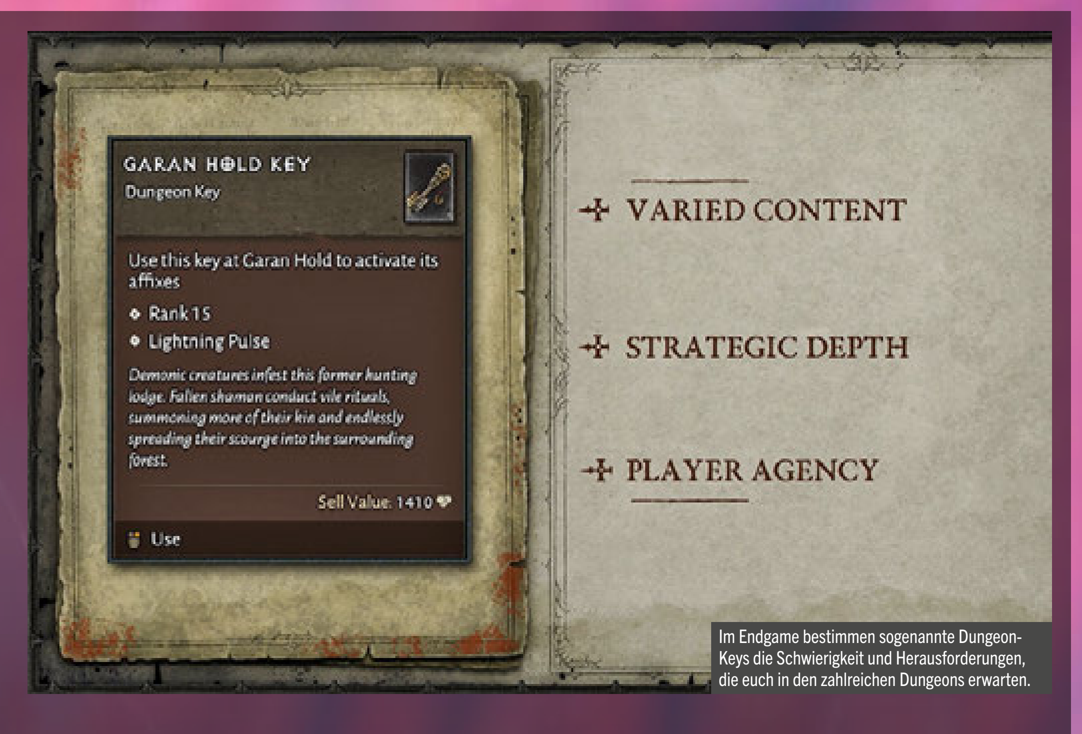
wahl und könnt nur selten falsch liegen. Am Ende des Talentbaums erhöht ihr den Schaden von Blitzzaubern gegen Mobs in Nahkampfreichweite und richtet mehr Schaden gegen brennende Ziele oder eingefrorene Ziele an.

Online mit anderen Spielern
Wenn ihr wollt, könnt ihr alleine durch Hauptkampagne und Dungeons ziehen, ansonsten trefft ihr je nach Größe des Gebietes jedoch immer wieder auf eine Vielzahl anderer Spieler. Die Hauptkampagne könnt ihr laut den Entwicklern übrigens auch größtenteils ignorieren. Die fünf großen Gebiete sollen euch genug Inhalte bieten, um auch durch Nebenquests und Events schnell den Maximallevel zu erreichen. In den Offline-Modus könnt ihr euch nicht verziehen, denn für Diablo 4 müsst ihr immer mit dem Internet verbunden sein. In Spieler-Hubs wie kleinen Städten oder Außenposten sind Spieler versammelt und können Gruppen bilden. Genau wie in Diablo 3 gibt es wieder die Möglichkeit, eine Gilde oder einen Klan zu gründen.

Ein Transmog-System wie in Diablo 3 soll es in Diablo 4 nicht geben, das bedeutet jedoch nicht, dass ihr euren Charakter nicht anpassen könnt. Geschlecht, Frisur, Narben, Schmuck und einiges mehr dürft ihr bei eurem Alter Ego auswählen. Während der Präsentation auf der BlizzCon war auch die Rede davon, euer Reittier und eure Fähigkeiten optisch zu verändern.

PvP und der Hardcore-Modus
In Diablo 4 habt ihr in bestimmten Gebieten die Möglichkeit, euch mit anderen Spielern zu duellieren. Damit ein Gegner nicht einfach auf sein Reittier steigen und davonlaufen kann, besitzt jede Klasse eine Fähigkeit, um Spieler von ihrem Mount zu holen. Zudem habt ihr die Möglichkeit, euch ab und zu aus einem Kontrollverlust-Effekt wie einer Betäubung zu befreien. Was die Belohnungen für PvP sind und wie es mit PvP im Hardcore-Modus aussieht, konnte uns Blizzard in dieser frühen Entwicklungsphase noch nicht sagen. Die Möglichkeit, seinen Charakter im Hardcore-Modus zu spielen, ist auf jeden Fall sicher.

Die Geschichte durchzuspielen und zu leveln ist ja schön und gut, aber die meisten Spieler eines Action-RPGs interessiert natürlich das Endgame. Hier warten die richtig



Im Endgame bestimmen sogenannte Dungeon-Keys die Schwierigkeit und Herausforderungen, die euch in den zahlreichen Dungeons erwarten.

schweren Herausforderungen und legendäre Rüstungsteile, mit denen der Charakter erst so richtig mächtig wird. Obwohl sich das Spiel noch am Anfang der Entwicklungsphase befindet, scheint es so, als würden Dungeons und das damit verbundene Schlüsselsystem das größte Endgame-Feature von Diablo 4 werden. Dungeon-Schlüssel werden WoW-Spielern ein Begriff sein, denn sie funktionieren fast exakt so wie in WoW. Dungeon-Schlüssel in Diablo 4 weisen einen Schwierigkeitsgrad und einen Affix auf. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto stärker die Mobs. Ein Affix ist ein besonderer Effekt, der euch über den gesamten Dungeon begleitet. Das kann ein Blitz-Totem sein, das euch durch den Dungeon verfolgt und bei Kontakt regelmäßig Schaden zufügt, oder der Affix verleiht den Dämonen des Dungeons zusätzliche oder modifizierte Fähigkeiten. Ein weiterer Aspekt des Endgames sind spezielle Events auf der Map, wie zum Beispiel das Auftauchen eines Weltbosses. Weltbosse sind besonders zähe Brocken, die nur mit mehreren Spielern bezwungen werden können. Für mehr Abwechslung im Endgame sollen die Seasons sorgen. Ähnlich wie in Diablo 3 mischt eine Season das Metagame auf und bringt neue legendäre Items und Effekte mit sich.

Hunderte Dungeons mit jeder Menge Beute
Auf der BlizzCon haben die Entwickler auch bereits einige Informationen zu den Dungeons verraten. Zum Release sollen wir uns in Hunderten von ihnen tummeln können. Das liegt aber eher an einem neuen System, welches das Layout des Dungeons immer wieder zufällig generiert. Ein Dungeon spielt sich also nie gleich. Dasselbe System soll auch in den insgesamt fünf Riesengebieten zum Einsatz kommen. Egal ob in Dungeons oder in der offenen Welt, worauf Abenteurer aus sind, ist natürlich die Beute. Die wird in Diablo 4 in folgende Seltenheitsstufen unterteilt: normal (weiß), magisch (blau), selten (gelb), legendär (orange) und mythisch. Je nach Seltenheitsgrad wird der Bonus auf den Items natürlich mehr und stärker. Set-Items sind ebenfalls Teil des Spiels, werden aber keine so große Rolle spielen wie in Diablo 3. Im Vorgänger bestand das erste Ziel im Endgame darin, das richtige Set für das Metagame zu finden und es zu verbessern. Alle anderen legendären Gegenstände an diesen Ausrüstungsslots waren zu 90 Prozent uninteressant. Im Endgame von Diablo 3 regnete es quasi legendäre Items, die meist aber unnütz waren. Diese Fülle an legendären Drops soll in Diablo 4 verringert werden.

Inwiefern man Beute mit anderen Spielern handeln kann, müssen sich die Entwickler noch überlegen. Da man sich für Spieler-Hubs und eine große Welt, in der man immer wieder auf Mitstreiter trifft, entschieden hat, sollte das Handeln zumindest eine kleine Rolle im Spiel einnehmen. Diablo-Veteranen graust es wahrscheinlich schon vor einem neuen Auktionshaus oder Ähnlichem. Senior Game Producer Tiffany K. Wat machte in unserem Interview jedoch deutlich, dass man sich über Microtransactions keine „Power“ kaufen kann. Zumindest bezüglich Shop-Items gegen Echtgeld müssen wir uns also keine Sorgen machen. ❑

MATTHIAS MEINT



„Diablo auf dem Weg zurück zu seinen Wurzeln, das klingt sehr vielversprechend.“

Die Ankündigung von Diablo 4 hat mich begeistert. Einige der vorgestellten Details zum Spiel sehe ich aber auch sehr skeptisch. Zwar war die Action-RPG-Reihe schon immer mit einem gewissen sozialen Aspekt und Koop-Elementen verknüpft, persönlich habe ich den Kampf gegen die Horden der Hölle aber doch meist alleine genossen. Eine offene Spielwelt, in der man ständig andere Spieler antrifft, gefällt mir daher nicht besonders. Vor allem, da das doch stark an der Immersion kratzen dürfte. Aber abseits davon finde ich es super, dass sich Blizzard auf die Stärken der Reihe und vor allem der älteren Teile besinnt. Diablo muss sich dreckig und düster anfühlen. Das scheint der vierte Teil zu liefern. Gespannt bin ich auch auf das neue (alte) Skillsystem inklusive Rückkehr der Talentbäume. Als Lore-Fan interessiere ich mich aber vor allem für die Story. Wie passt Lilith in die Geschichte? Wendet sie sich gegen ihre eigene Schöpfung oder ist sie gar nicht der Antagonist? Ich bin gespannt.

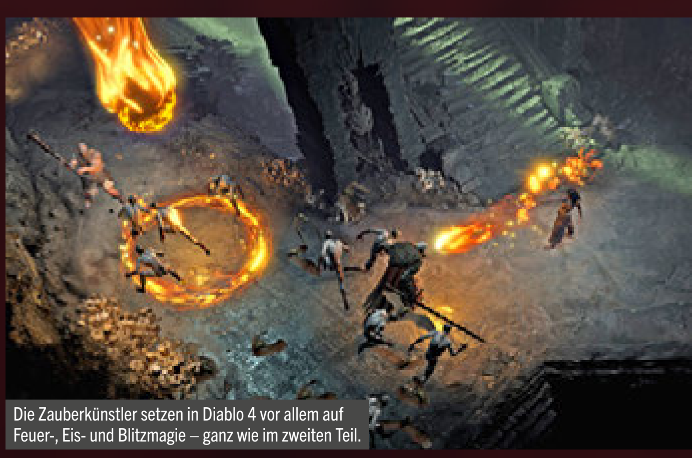
Diablo 4: So spielen sich Druide und Co.

Bereits im Vorfeld als größte BlizzCon aller Zeiten angekündigt, waren die Entwickler von Blizzard bei der hauseigenen Messe dieses Jahr wahrlich nicht sparsam mit Neuankündigungen. Neben der neusten WoW-Erweiterung Shadowlands gab es mit Overwatch 2 auch den Nachfolger zum beliebten Team-Shooter zu bewundern. Worauf die Fans aber wohl am sehnsüchtigsten gewartet haben, war die Ankündigung von Diablo 4. Viele Jahre nach Reaper of Souls, der letzten Erweiterung von Diablo 3, und ein Jahr nach der unvergessenen Bekanntmachung von Diablo: Immortal, konnte Blizzard eigentlich gar nicht mehr anders, als endlich den neuesten Teil des erfolgreichen Franchises anzukündigen. Es blieb aber nicht nur bei der Ankündigung. Besucher vor Ort durften sich direkt in die Welt von Sanktuario stürzen und selbst Hand anlegen. Dabei war sogar die viel geforderte Klasse des Druiden spielbar, mit der wir natürlich sofort losgelegt haben. Nun wollen wir euch verraten, wie sich Diablo 4 „angefühlt" hat, warum es bereits erstaunlich fertig aussieht und trotzdem noch einige Entwicklungszeit benötigt.

Optische Weiterentwicklung

Nach der Entscheidung für eine der drei spielbaren Klassen beginnt unser Ausflug in der Testversion in den Tiefen eines Dungeons, aus dem wir uns herauskämpfen müssen. Dabei beginnen wir bereits mit Stufe 20, müssen also nicht erst noch Fähigkeiten oder dergleichen freischalten. Direkt auf den ersten Metern wird die neue Ausrichtung von Diablo 4 deutlich. Alles ist wesentlich düsterer als im Vorgänger. Der Stil bleibt aber der gleiche. Diablo 4 ist optisch unverkennbar ein Teil der Diablo-Reihe. Dabei haben die Entwickler in den vergangenen paar Jahren aber ordentlich an der Grafik-Schraube gedreht. Obwohl auch Diablo 4 kein grafisches Wunderwerk ist, nutzen die Entwickler dennoch Techniken wie Lichteinfall, dunkle Schatten und eine deutlich verbesserte Kameraführung, um dem Spiel wesentlich mehr Atmosphäre zu verpassen. Und natürlich ist auch der Detailgrad merklich gesteigert worden – seien es Rüstungen, Charaktere oder die Umgebung.

Auffällig ist auch die Anpassung des Interfaces, das erstmals nicht mehr klassisch in der unteren Mitte ist, sondern an den linken Rand



Die Zauberkünstler setzen in Diablo 4 vor allem auf Feuer-, Eis- und Blitzmagie – ganz wie im zweiten Teil.



Der Barbar kann nun gleich bis zu vier Waffen ausrüsten und das Wechseln im Kampf bringt ihm je nach Skillung Vorteile.

Im Rahmen der BlizzCon 2019 wurde der jüngste Ableger des Diablo-Franchises nicht nur angekündigt, sondern es gab auch eine erste Testversion für die Besucher vor Ort. Wir waren in Kalifornien und haben uns mit Druide, Barbar und Magier durch die neueste Version von Sanktuario geprügelt.

Von: Philipp Sattler

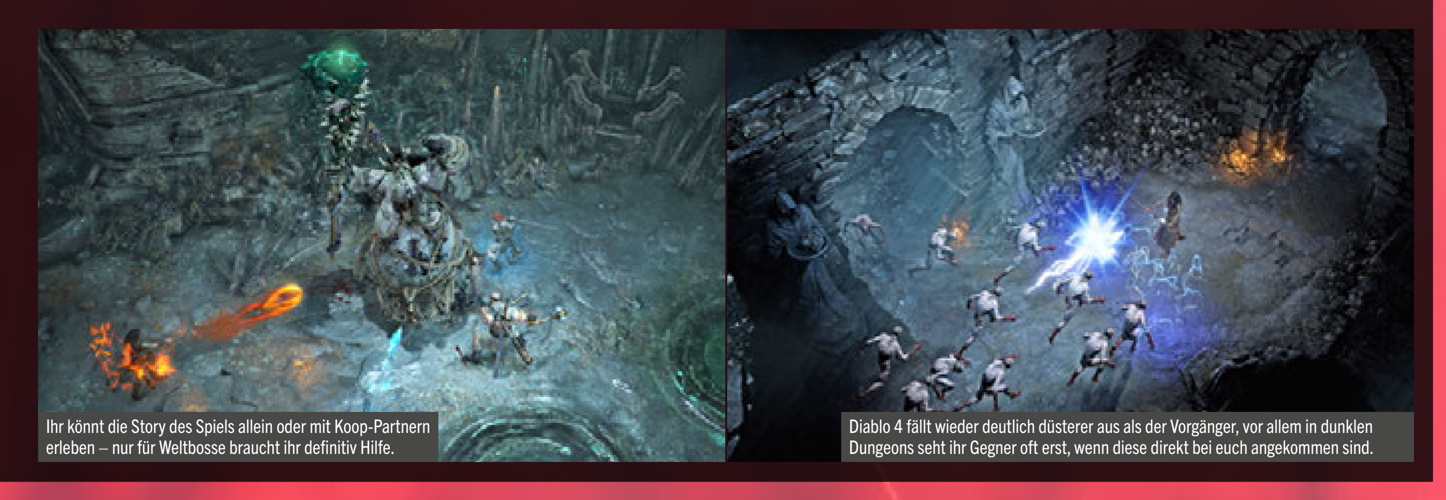
verschoben wurde. Warum das so ist, bleibt unklar. Interessant jedoch, dass auch bei Immortal das Interface an den Rand verschoben wurde. Zufall oder nicht, spielerisch ändert sich dadurch nichts. Neben den beiden Maustasten bleiben die vier aktiven Fähigkeiten, mit denen ihr euch durch die Gegnerhorden schnetzelt. Und das funktioniert bereits erstaunlich gut.

Weiche Animationen und rundes Gameplay

Nach wenigen Minuten Schnetzeln wird schnell klar, dass Diablo 4 technisch deutlich weiter ist, als man bei einer so frühen Version vermuten könnte. Die Animationen und besonders das Aneinanderreihen verschiedener Angriffe und Bewegungen wirkt bereits jetzt wesentlich harmonischer als es in Diablo 3 jemals der Fall war. Die Übergänge sind rund und fühlen sich gut an. Kein wildes Hin-und-her-Gewirbel, bei dem sich selbst die kräftigen Barbaren alle Knochen brechen oder sich Arme und Beine von Magiern verknoten würden. Das bedeutet aber nicht, dass es sich deswegen langsamer anfühlt, nur eben passender. Alles wirkt wie aus einem Guss und man merkt, dass die technische Seite von Diablo 4 bereits seit einiger Zeit in der Entwicklung sein muss. Das Gleiche gilt übrigens auch mit Abstrichen für die diversen Monster. Auch deren Animationen wirken runder als im Vorgänger, sind aber nicht ganz so elegant und weich wie die unserer Protagonisten.

Fehlende Inhalte

Während das Gameplay für einen baldigen Release spricht, sieht es aufseiten der Inhalte ganz anders aus. Der spielbare Bereich von Sanktuario, in dem wir uns frei bewegen konnten, ist verglichen mit der gesamten Welt nur ein winziger Ausschnitt. Allerdings reichte das kleine Areal, um uns einen guten Vorgeschmack auf das zu geben, was wir wohl im großen Maßstab erwarten können. In der offenen Welt, die wir uns mit mehreren Spielern teilen, finden sich an allen Ecken verschiedene große und kleine Events. Mal nur ein hilfloser Mensch, den wir vor angreifenden Scheusalen beschützen, dann aber auch wieder größere Gemetzel. Wir bekämpfen ganze Horden von Monstern, die eine Siedlung attackieren, oder verhindern das eine oder andere



Ihr könnt die Story des Spiels allein oder mit Koop-Partnern erleben – nur für Weltbosse braucht ihr definitiv Hilfe.

Diablo 4 fällt wieder deutlich düsterer aus als der Vorgänger, vor allem in dunklen Dungeons seht ihr Gegner oft erst, wenn diese direkt bei euch angekommen sind.


Kampfschreie sind natürlich erneut Teil des Barbaren-Arsenals – Hulk smash!

Ritual. Selbst gewaltige Weltbosse tauchen an verschiedenen Stellen auf und wollen umgehauen und um ihren Loot erleichtert werden. Zudem finden sich jede Menge verschiedener Dungeons, in denen unterschiedliche Aufgaben auf uns warten. Mal relevant für die Hauptstory, mal einfach nur eine kleine Nebengeschichte. Am Eingang des Dungeons können wir übrigens auf Wunsch automatisch nach Mitspielern suchen lassen, die sich in der Nähe befinden, oder Freunde von unserer Freundesliste einladen.

Mehr als eine kurze Quest-Reihe ist aber noch nicht spielbar und auf Nachfrage weichen die Entwickler mit gekonnten PR-Floskeln aus. Es scheint also, als läge bezüglich der Inhalte noch viel Arbeit vor den Damen und Herren aus dem Hause Blizzard. Das dürfte wohl auf einen Release-Termin frühestens gegen Ende des kommenden Jahres hindeuten, sollte uns aber keine Sorgen bereiten. Das Grundgerüst steht und fühlt sich gut an. Jetzt gilt es, dieses Gerüst mit Inhalten und tollen Features zu versehen. Von Letzteren war übrigens auch noch nicht allzu viel zu sehen. Ein paar Talente konnten wir betrachten und das war es dann auch schon.

Druide, spaßig und nervig zugleich

Natürlich haben wir im Rahmen der Testversion auch den Druiden ausprobiert, auf den sich so viele Diablo-Spieler schon lange freuen. Mit unfertigen Talenten und nur wenigen Fähigkeiten können wir euch natürlich nur einen kurzen Ausblick geben, der aber durchaus positiv ausfällt. Das permanente Wechseln der Gestalt durch verschiedene Fähigkeiten wirkt nicht fehl am Platz und fügt sich harmonisch in das Spielgeschehen und die restlichen Animationen ein. Alleine durch die Gestaltwechsel wirkt der Druide sehr agil und actionreich. Die Mischung der Attacken war in der Testversion etwas nahkampflastig, sodass sich der Druide ein wenig nach einem Barbaren in Tierformen anfühlte. Mit weiteren Talenten soll sich die Spielweise laut Entwicklern aber noch besser an die eigenen Wünsche anpassen lassen.

Auch bei den Begleitern des Druiden kommt noch Arbeit auf die Entwickler zu. Die begleitenden Wölfe können zwar aktuell immerhin mit einer Fähigkeit gesteuert werden, machen aber die halbe Zeit doch lieber, was sie wollen. Sie verfolgen flüchtende Gegner, pullen damit die nächsten Gruppen, rennen zu Fernkämpfern, pullen weitere Gruppen und verschwinden damit hin und wieder mal komplett aus eurem Sichtfeld. Das Ganze erinnert ein wenig an die frühe KI der Begleiter in World of Warcraft. Bekommen die Entwickler das geregelt oder geben dem Druiden noch ein paar weitere Fähigkeiten zur Steuerung seiner Begleiter an die Hand, wird der Druide mit Sicherheit jede Menge Fans in Diablo 4 finden.

Natürlich haben wir auch eine Runde mit Barbar und Magier gedreht. Diese fühlen sich ebenfalls bereits sehr rund an. Sowohl was Animationen angeht als auch die Auswahl der verschiedenen Fähigkeiten. Allerdings liegen sie sehr nah an dem, was wir bereits aus Diablo 3 kennen. Die wichtigste Neuerung dürfte sein, dass der Barbar sich nun mit mehreren Nahkampfwaffen ausrüsten kann und diese für verschiedene Attacken einsetzt. Der Magier, der in der kurzen Demo hauptsächlich auf Frost- und Feuerzauber setzt, ist erneut der klassische Fernkämpfer, der die Gegner durch Verlangsamung gar nicht erst in seine Nähe kommen lässt. Alles in allem klassische Diablo-Kost, die auch im vierten Teil gut funktioniert. ❑


Wie man hier sieht, könnt ihr den Druiden auch als Fernkämpfer spielen und nicht nur im Nahkampf als Werbärwolfmann.


Weltbosse sind eine große Herausforderung, die Mitstreiter müssen dabei nicht mal in eurer Party sein.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Blizzard
Hersteller: Activision Blizzard
Termin: nicht bekannt

Overwatch 2

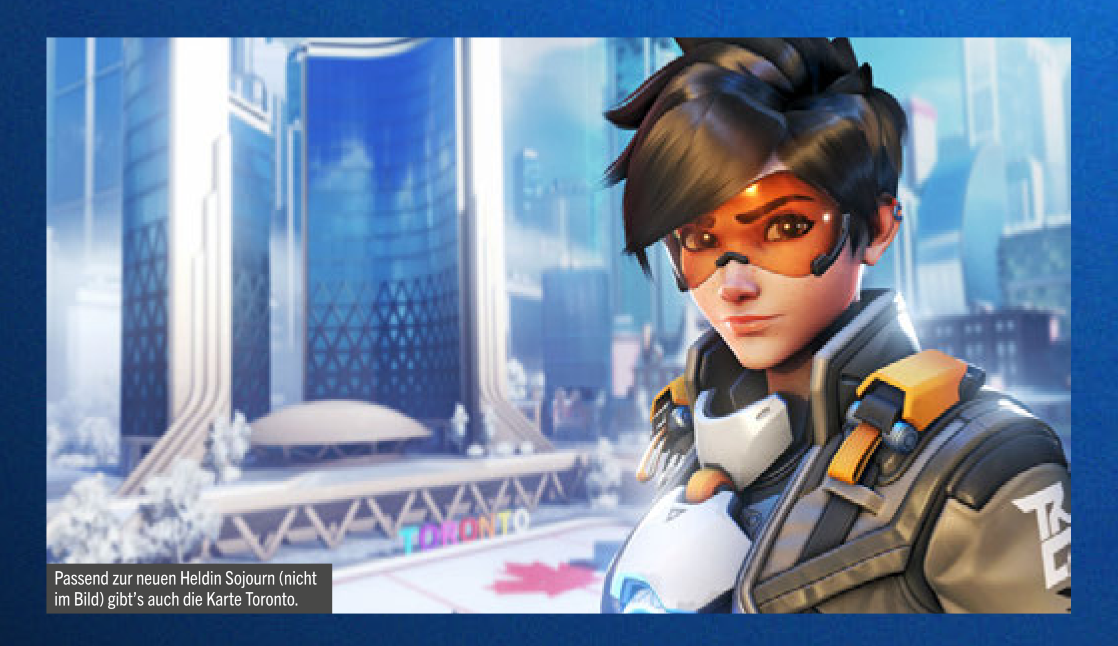
Von: Karsten Scholz
& Susanne Braun

Es ist soweit, in Overwatch 2 gibt's endlich Storymissionen und die lassen sich auch kooperativ spielen. Wir fassen die Neuigkeiten zum Sequel des Team-Shooters zusammen.

Während der Eröffnungszeremonie der BlizzCon 2019 haben die Verantwortlichen von Blizzard offiziell Overwatch 2 angekündigt und Game Director Jeff Kaplan nutzte die Gelegenheit, um die zuvor im Internet veröffentlichten Leaks auf seine ihm eigene charmante Art und Weise zu kommentieren. Wir haben hier die wichtigsten Informationen zum Sequel zum Team-Shooter Overwatch für euch!

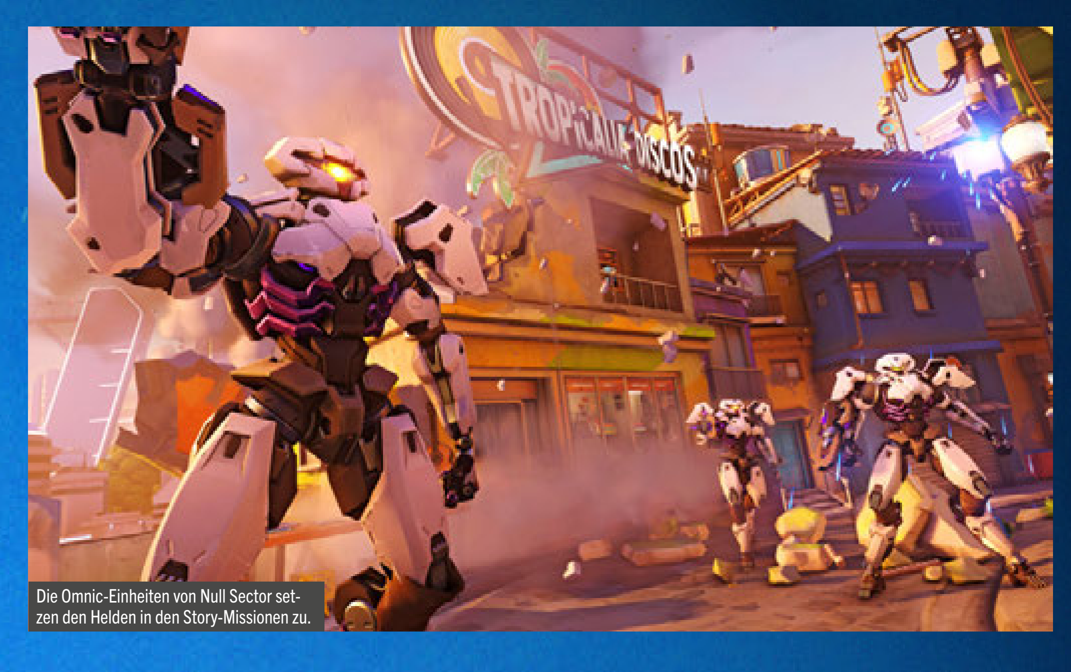
Endlich eine Story

In den kooperativ spielbaren Story-Missionen erlebt ihr den Anbruch einer neuen Ära von Overwatch. Winston, Tracer und andere bekannte Mitglieder von Overwatch schließen sich mit einer neuen Generation von Helden zusammen und ihr werdet aktiv in die Overwatch-Saga eingreifen, während in einer Reihe von Missionen für vier Spieler eine neue weltweite Krise ausbricht. Im Verlauf der Handlung schlüpft ihr dann in die Rollen verschiedener Helden und verteidigt gemeinsam die Welt gegen die Omnic-Streitkräfte von Null Sector, deckt die Hintergründe der Roboterangriffe auf und stellt euch auf dem ganzen Planeten neuen Bedrohungen entgegen. Übrigens bestimmen die Entwickler, welche Helden euch in den Missionen zur Auswahl stehen, damit euch die ganze Story auch in einem tollen cineastischen Rahmen präsentiert



Passend zur neuen Heldin Sojourn (nicht im Bild) gibt's auch die Karte Toronto.

werden kann. In der Mission in Rio stehen euch etwa Mei, Reinhardt, Tracer und Lucio zur Verfügung.
In den PvE-Herausforderungen wird es zudem ein neues Item-System geben, das an ähnliche Systeme aus Battle-Royale-Spielen wie Apex Legends erinnert: Die Items, die ihr auswählt, stehen euch zeitlich begrenzt für die jeweilige Mission zur Verfügung. Ihr findet die Items zu verschiedenen Zeitpunkten während einer Mission, zudem besitzen sie unterschiedliche Qualitätsstufen und ihr müsst ihr entscheiden, ob ihr beispielsweise ein Heilpaket, eine schützende Barriere oder eine Granate mitnehmen wollt.



Die Omnic-Einheiten von Null Sector setzen den Helden in den Story-Missionen zu.

Helden-Missionen
Der Kampf gegen Null Sector geht in Heldenmissionen weiter, in denen das Team von Overwatch bei Aufträgen in der ganzen Welt Städte gegen Angriffe der Roboter verteidigt, Elite-Agenten von Talon ausschaltet und die bösartigen Mächte bekämpft, die die Welt bedrohen. In diesem Modus könnt ihr mit euren Lieblingshelden Stufen aufsteigen und mächtige Anpassungsoptionen freischalten, um im Koop-Modus die Fähigkeiten eurer Lieblingshelden zu verstärken. Zum Beispiel kann Reinhardts Feuerschlag Gegner in der Nähe in Brand setzen oder Tracer mit ihrer Impulsbombe vernichtende Kettenreaktionen auslösen und so gegen scheinbar übermächtige Gegner bestehen.

Im Gegensatz zu den Story-Missionen sollen die Helden-Missionen einen hohen Wiederspielwert besitzen, und zwar über einen langen Zeitraum. Zum einen wollen die Entwickler das über mehrere Locations schaffen, die über die ganze Welt verteilt sind. Zum anderen verändern sich ständig die Ziele der von euch spielbaren Missionen. In einer sollt ihr vielleicht einen Behemoth umhauen, in einer anderen müsst ihr euch in einem Labor verteidigen. Zum Dritten stehen euch für diesen Modus alle spielbaren Helden zur Verfügung, und die Entwickler sind sich sicher, dass das die perfekte Möglichkeit ist, Helden auszuprobieren und zu leveln, die man im PvP bisher eher ignoriert hat.

Mehr Schmackes im PvP
Im Mehrspielerbereich werden Spieler von Overwatch und Overwatch 2 zusammenspielen können. Damit das auch funktioniert und fair bleibt, haben Besitzer von Overwatch hier Zugriff auf die neuen Karten, Kartentypen und Helden von Overwatch 2. Das bedeutet, dass ihr auch auf den neuen Kartentyp Zugriff haben werdet, egal ob ihr nun Overwatch 1 oder 2 spielt: Schub (Push im Original). Dabei handelt es sich um den ersten neuen Modus seit Overwatch-Release, der dann in allen wichtigen Bereichen des Spiels verfügbar sein wird, also auch im Quickplay-Modus, im kompetitiven Bereich und natürlich in der Overwatch Liga.

Bei diesem Kartentyp kämpfen zwei Teams darum, einen Roboter über die Karte zu eskortieren. Das Team, das den Roboter am weitesten bringt, gewinnt die Partie. Der Roboter bewegt sich dabei erst, wenn ihr in der Nähe des Roboters steht. Dabei bewegt er sich zu einer Barriere, die er dann vor sich herschiebt. Erreicht er dabei mit der Barriere einen der Checkpoints, erhält euer Team einen neuen Spawnpunkt. Wenn der Roboter die Barriere schiebt, bewegt er sich nur sehr langsam. Muss er jedoch erst zur Barriere des gerade dominanten Teams laufen, ist er sehr viel schneller unterwegs. Sollte ein Team den Roboter samt Barriere zum letzten Checkpoint eskortieren, gewinnt es sofort. Die verschiedenen Karten von Schub sind symmetrisch aufgebaut, sodass beide Teams dieselbe Strecke zurücklegen müssen und alles fair bleibt.

Neue Helden?
Welche neuen Helden ins Spiel kommen werden, wollte Entwickler-Teamchef Jeff Kaplan nicht verraten. Klar ist nur, dass die bereits im Leak gezeigte Echo im Ankündigungstrailer eine prominente Rolle gespielt hat. Dazu ließ Kaplan den Namen Sojourn fallen, und dabei handelt es sich um die erste kanadische Heldin – passend zur neuen Karte Toronto, die sehr multikulturell inspiriert anmutet. Dort befinden sich etwa eine Curling-Arena, Eishockey-Elemente und vieles mehr, das sofort an die kanadische Stadt erinnert.

In Overwatch dreht sich alles um die Helden. Umso wichtiger war es den Entwicklern, den alten Champions im Sequel einen neuen Look zu verpassen und ihr Aussehen noch einmal auf eine neue, grafische Qualitätsstufe zu bringen. Entsprechend achten die Entwickler auch darauf, dass man die Helden häufiger aus der Nähe sieht.

Visuell passen die Entwickler auch das HUD sowie die Menüführung an. Die Entwicklung dieser Elemente befindet sich noch in einer frühen Phase. Das Feedback der Spieler wird hier sicherlich mit einfließen, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Dazu versprechen die Entwickler eine verbesserte Engine, größere Koop-Karten fürs PvE, neue Gegner und Fraktionen sowie grafische Anpassungen. Klingt super!



Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard
Hersteller: Activision Blizzard
Termin: 2020

World of Warcraft: **Shadowlands**

Add-on Nummer 8 für den Online-Dauerbrenner World of Warcraft steht in den Startlöchern. Wir fassen alle Infos von der Ankündigung auf der Blizzcon zusammen.

Von: Sascha Lohmüller

Die letztjährige Blizzcon war ja eher ein Reinfall: Nicht allzu viel Neues zu den bereits laufenden Spielen, die Habt-ihr-denn-keine-Handys-Vorstellung von Diablo: Immortal und auch nix von dem, was sich die Fans wünschten. In dieser Hinsicht war die Messe in diesem Jahr also das krasse Gegenteil – Diablo 4, Overwatch 2 und auch ein neues WoW-Add-on namens Shadowlands. Dessen Name geisterte bereits in den Wochen vor der Blizzcon als Leak durch einschlägige Foren, inhaltlich lagen die angeblichen Insider aber meilenweit daneben. Zeit also, einmal einen Blick darauf zu werfen, was uns in der dann achten Erweiterung erwartet.

Break on Through

In Shadowlands gehen wir zuallererst über den sprichwörtlichen Jordan. Denn das namensgebende Gebiet ist das Totenreich im Warcraft-Kosmos, das wir nun erstmals betreten dürfen. Banshee-Königin Sylvanas reißt nach ihrem Verrat an Horde und Allianz nämlich kurzerhand die Mauer zwischen der Welt der Lebenden und der der Toten ein, bevor sie sich in Letztere verkrümelt und sich zu ihrem finsteren, mysteriösen Kumpanen „The Jailer“ gesellt. Wir – als die Helden, die wir nun mal sind – düsen natürlich direkt hinterher und versuchen den geheimnisvollen Plan der ehemaligen Kriegshäuptlingine (Kriegshäuptlingin? Kriegshäuptes-



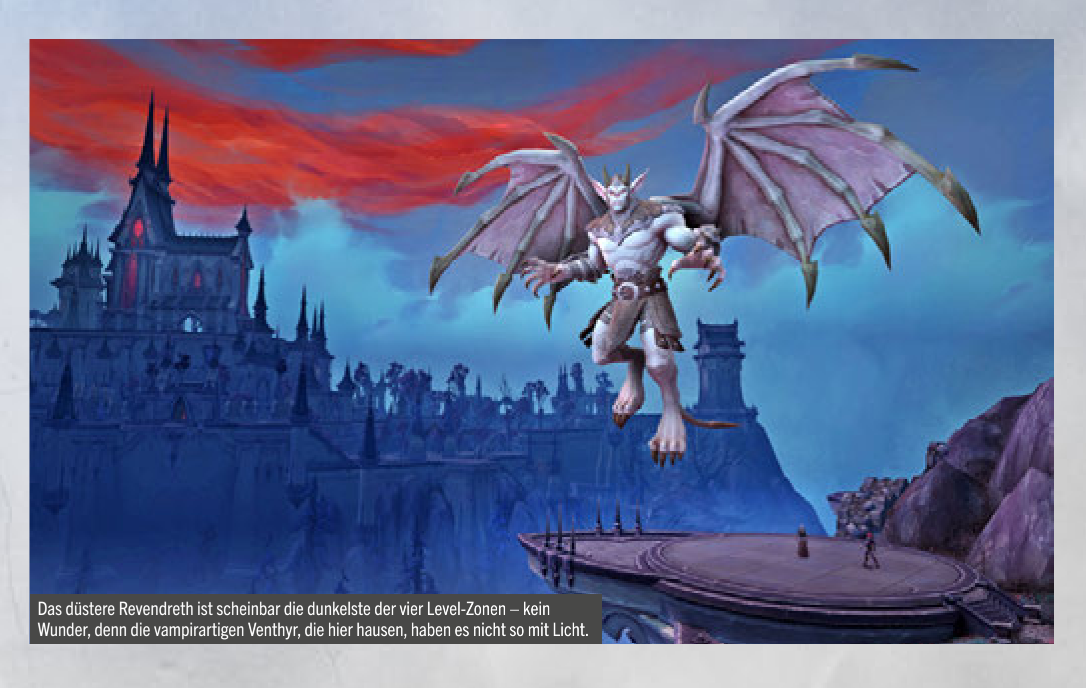
Das freundliche Bastion passt so gar nicht zum düsteren Add-on-Titel Shadowlands. Hier wohnen die edlen, engelsgleichen Kyrians – und wir fühlten uns an Sanctuario aus Diablo erinnert.



Je nachdem, für welche Covenant-Fraktion ihr euch entscheidet, könnt ihr euch andere Rüstungs-Sets erspielen – hier im Bild sehen wir etwa die Platten-Sets. Ob fleißige Spieler ihr Covenant wechseln und bereits erspielte Inhalte behalten dürfen, steht noch nicht fest.

se?) zu enträtseln. Dabei bereisen wir insgesamt fünf Gebiete: Die vier Levelbereiche Bastion, Maldraxxus, Ardenweald und Revendreth sowie den düsteren Maw, in dessen Mitte der noch düsterere Turm Torghast steht. Die Levelzonen sind zudem nicht mehr in beliebiger Reihenfolge spielbar, sondern haben eine feste Abfolge, da sie eine durchgehende Geschichte erzählen. Ganz wie früher also – vielleicht einer der vielen Rückschlüsse, die die Entwickler aus dem immensen Erfolg von WoW Classic gezogen haben.

In jeder der vier Zonen trefft ihr zudem auf eine Fraktion, die sogenannten Covenants. Die edlen, himmlischen Kyrians bevölkern Bastion, die Lich-artigen, kriegerischen Necrolords leben in Maldraxxus, die feengleichen Night Fae haben sich in Ardenweald niedergelassen und in Revendreth trefft ihr schließlich auf die verschlagenen, vampirischen Venthyr. Seid ihr irgendwann auf der Maximalstufe angelangt, müsst ihr euch dann auch für eine der Covenant-Fraktionen entscheiden. Als Anreiz dafür dienen eine komplette Story-Kampagne, Reittiere, Rüstungs-Sets und sogar verschiedene Fähigkeiten. Ein Wechsel später im Spiel soll zwar möglich, aber mit sehr viel Arbeit verbunden sein – die Entscheidung will also wohlüberlegt sein. Zudem bietet euch jeder Covenant Charaktere, mit denen ihr eure Seele koppeln könnt. Diese „Soulbind“ genannte Mechanik bringt nicht nur neue Story-Fetzen mit sich, sondern auch Boni in einer Art Talentbaum – das Wechseln des Seelenverwandten soll dafür auch deutlich unkomplizierter ausfallen.


Das düstere Revendreth ist scheinbar die dunkelste der vier Level-Zonen – kein Wunder, denn die vampirartigen Venthyr, die hier hausen, haben es nicht so mit Licht.

All Along the Watchtower

Neben acht Dungeons und einem Zehn-Boss-Raid bietet auch der bereits erwähnte Turm Torghast noch eine neue Art von Endgame-Inhalt. Der Turm ist nicht nur das Zuhause von Sylvanas' Todes-Buddy, sondern auch der Ort, an dem eigentlich die fiesesten Seelen auflaufen. Neuerdings landen nur leider ausnahmslos alle Verstorbenen im Turm – und können ihn im Gegensatz zum Spieler nicht mehr verlassen. Der Turm selbst ist eine Art Roguelike-Dungeon: Je höher ihr aufsteigt, desto knackiger und komplexer werden die Etagen. Euch erwarten nicht nur normale Trash-Gegner, sondern auch Bosse, Fallen und Rätsel. Und: Ein Ende gibt es nicht. Torghast ist so designt, dass ihr ihn immer weiter emporklettern könnt, bis ihr an eure Grenzen stoßt. Unterwegs sammelt ihr temporäre Buffs und Upgrades, die nur für den aktuellen Turm-Run gelten. Und das Beste: Die Schwierigkeit skaliert dynamisch mit eurer Gruppe. Ihr könnt es allein versuchen, im Duo, in einer klassischen Dungeon-Zusammenstellung oder auch mit fünf Schadensausteilern – das klingt extrem interessant!

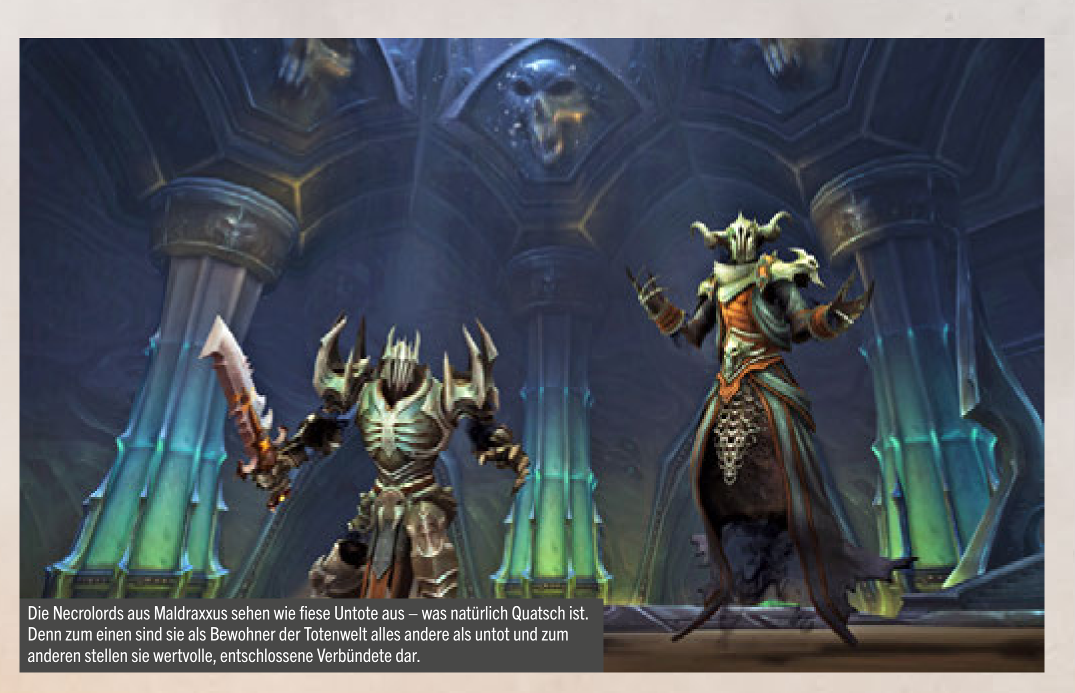
Zusätzlich zu den ganzen Neuerungen in den frischen Gebieten gibt es natürlich auch Anpassungen für den Rest des Spiels. Die größte: Das Maximal-Level wird rigoros zusammengestaucht. Aktuell gurken die Helden auf Stufe 120 durch Azeroth, mit dem Start von Shadowlands sind alle Spieler nur noch Stufe 50 und leveln in den neuen Gebieten wieder auf 60 hoch. Dementsprechend überlässt es Blizzard künftig auch komplett euch, in welchem alten Add-on ihr die ersten 50 Stufen erspielt. Für neue Spieler kommt zudem die Startzone Exile's Reach hinzu, in der sie bis Stufe 10 alle Grundlagen erlernen – für ein etwas moderneres Tutorial wurde es auch dringend Zeit. Passend zu WoW Classic kehren zudem viele zwischenzeitlich entfernte Skills wieder zurück, etwa Schurken-Gifte, zahlreiche Schamanen-Totems oder Paladin-Auren, um die Klassen-Identität zu stärken – gut so! ❑

SASCHA MEINT



„Torghast könnte ein Hit werden und auch der Rest klingt vielversprechend.“

Mittlerweile spiele ich WoW seit fast 15 Jahren, da ist es nur logisch, dass man nicht mehr jede Ankündigung euphorisch begrüßt. Was ich bisher von Shadowlands gesehen und gelesen habe, klingt aber fast durchweg interessant. Die Zonen sehen schick aus, die Level-Beschneidung ergibt Sinn, die Covenants klingen launig und als die zusätzlichen Individualisierungs-Optionen für die Charaktere gezeigt wurden, habe ich meinem Monitor ein „Fuck yeah“ entgegengeschrien. Highlight ist für mich aber bislang Torghast, denn ein nicht enden wollender Dungeon mit schicken Belohnungen, skalierbar auf jede Gruppenzusammenstellung, die gerade verfügbar ist, klingt einfach zu gut, um wahr zu sein. Natürlich bin ich aber nach wie vor auch skeptisch bezüglich einiger Dinge. Beim Balancing alter Inhalte nach der Level-Anpassung sehe ich die Probleme beispielsweise schon vor mir. Und als Komplettist hoffe ich, dass es nicht zu nervig wird, Covenants zu wechseln. So oder so: Spielen werde ich's eh, wir sehen uns also 2020.


Die Necrolords aus Maldraxxus sehen wie fiese Untote aus – was natürlich Quatsch ist. Denn zum einen sind sie als Bewohner der Totenwelt alles andere als untot und zum anderen stellen sie wertvolle, entschlossene Verbündete dar.



PDXCON 2019

Ende Oktober lud der schwedische Publisher Paradox Fans und die Presse nach Berlin ein, um sein kommendes Spiele-Lineup vorzustellen.

Von: Matti Sandqvist

Auch wir sind dem Ruf gefolgt und waren insgesamt für drei Tage im Funkhaus Berlin. Gelohnt hat sich der Besuch allemal, denn neben hochkarätigen Neuankündigungen wie dem 4X-Strategiekoloss Crusader Kings 3 und der Endzeit-Aufbausimulation Surviving the Aftermath konnte man lauter interessanten Podiumsdiskussionen mit namhaften Entwicklern wie etwa dem legendärem Doom-Schöpfer John Romero und Battletech-Mastermind Mitch Gitelman lauschen. Zudem gab es für die Fans vor Ort die Möglichkeit, fast alle frisch vorgestellten Titel und Erweiterungen der Messe auch selbst auszuprobieren, darunter den Lithoids-DLC für Stellaris sowie das Revelations-Add-on für Age of Wonders: Planetfall. Ein wenig schade war lediglich, dass es zum wohl am meisten erwarteten Spiel aus dem Hause Paradox, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, nur altbekannte Szenen zu sehen und auszuprobieren gab. Wir konnten auf der Messe den auf der E3 in Los Angeles vorgeführten Anfang des Blutsauger-Rollenspiels selbst erleben, der zwar Lust auf mehr machte, aber zugleich auch ein Hinweis darauf war, dass die Terminverschiebung in das Jahr 2020 wohl berechtigte Gründe hat. Die Entwickler brauchen offensichtlich noch eine Weile, bis sie alle Inhalte des RPGs optimiert haben, damit uns nicht eine ähnliche Bug-Katastrophe wie beim ersten Bloodlines in seiner Release-Version von vor 15 Jahren bevorsteht. Wir finden die Entscheidung natürlich gut, uns ist eine fehlerfreie Fassung deutlich lieber. Zudem fanden wir es schön, dass es für die Messebesucher einen Steam-Code des Spiels als Ausgleich gab – schließlich hatten viele die recht teuren Tickets gekauft, um Bloodlines 2 vor Ort höchstpersönlich testen zu können.

Erben für Experten

Die meiste Aufmerksamkeit seitens der Paradox-Fans gab es wohl für Crusader Kings 3. Das 4X-Spiel konnten wir zwar nicht auf der PDXCON 2019 ausprobieren, aber die Infos der Ankündigung haben es unserer Meinung in sich. Grob könnte man den dritten Teil in allen Belangen als größer und detaillierter als die beiden Vorgänger beschreiben. So wird die Weltkarte wieder einmal noch ein wenig riesiger ausfallen, weil nun sogar einzelne kleine Grafschaften auf der Map dargestellt werden. Am interessantesten fanden wir das überarbeitete Vererbungs-Feature. Im fertigen


Zu Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 gab es leider nur bereits bekannte Szenen zu sehen.

Spiel soll es nämlich möglich sein, Eigenschaften eines Charakters in die nächste Generation zu bringen. Wenn etwa zwei Charaktere mit dem Attribut „Intelligent“ heiraten und Nachwuchs bekommen, kann die Tochter beziehungsweise der Sohn ein Genie werden. Schlechte Eigenschaften können natürlich auch weitergegeben werden und so muss man es manchmal in Kauf nehmen, dass die nächste Generation mit schlimmen Erbkrankheiten zu kämpfen hat oder eine Habsburger Unterlippe das Porträt des neuen Monarchen schmückt. Einen genauen Erscheinungstermin wollte Game Director Henrik Fåhraeus in Berlin noch nicht verraten, ein Release ist aber grob für das Jahr 2020 geplant. In den nächsten Monaten will Paradox noch weitere Infos zu Crusader Kings 3 preisgeben, wir sind auf jeden Fall gespannt!

Fan-Service

Insgesamt merkte man der PDXCON 2019 an, dass Paradox seine ziemlich spezielle, aber unglaublich treue Zielgruppe sehr am Herzen liegt. Ebba Ljungerud, die seit 2018 die Unternehmensführung vom langjährigen CEO Fredrik Malmberg übernommen hat, war nicht nur bei der Ankündigungsshow auf dem Podium, sondern mischte sich anschließend unter die Fans und stand so jedem Messebesucher für Fragen aller Art zur Verfügung – so etwas erlebt man bei anderen Publishern recht selten. Das Gleiche galt für alle anderen führenden Paradox-Entwickler, die den Kontakt zu den Fans so gar nicht scheuten und ebenso gut mit Kritik gut umgehen konnten. Die PDXCON 2019 hat uns zumindest davon überzeugt, dass der schwedische Publisher seine Fans zu schätzen weiß und sein Spiele-Lineup ganz nach den Wünschen der Zielgruppe gestaltet. Wir freuen uns schon auf die nächste Hausmesse, aber ebenso sehr auf die kommenden Paradox-Titel, die allesamt vielversprechend sind. ❏



Crusader Kings 3 war – zumindest für uns – das Highlight der Messe. Die Fortsetzung der 4X-Strategiereihe verspricht in allen Belangen noch größer zu werden.


Die Early-Access-Phase des Endzeit-Aufbauspiels Surviving the Aftermath startete zeitgleich mit dem Beginn der PDXCON 2019.

Auf ein neues Skate müssen Brettsport-Fans wohl noch etwas länger warten. Ist Session eine gute Alternative?

Genre: Sportspiel
Entwickler: crea-ture Studios
Hersteller: crea-ture Studios
Termin: 17. September 2019 (Early Acc.)

Von: David Benke

Session

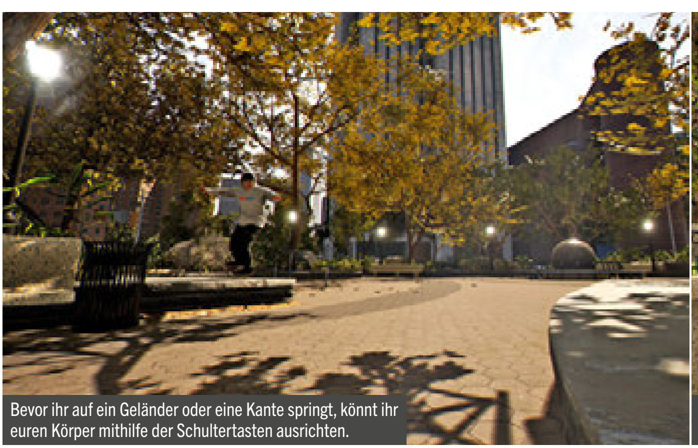
Während Genregrößen wie Skate oder Tony Hawk's Pro Skater im kreativen Winterschlaf liegen, erschien mit Session unlängst ein neuer Brettsport-Titel im Early Access auf Steam.

Ich sitze mit dem Controller in der Hand auf dem Boden meines Kinderzimmers. Aus den miserablen Lautsprechern meines Röhrenfernsehers dröhnt laut und blechern „Blood Brothers" von Papa Roach und auf dem flimmernden Bildschirm fliegt eine verwaschene Pixel-Figur durch die Halfpipes von Venice Beach – das sind Bilder, die mir durch den Kopf gehen, wenn ich an Skating-Spiele denke. Diese Erinnerungen sind allerdings schon über 10 Jahre alt und ähnlich angestaubt wie das Genre selbst. Der letzte große Vertreter erschien 2015 mit Tony Hawk's Pro Skater 5, das im Test gnadenlos durchfiel und weithin als eines der schlechtesten Spiele der 2010er betrachtet wird.

Nun könnte allerdings wieder etwas frischer Wind in die virtuelle Skaterszene kommen, nämlich mit Session, dem Erstlingswerk des kanadischen Indie-Entwicklers crea-ture Studios, das per Kickstarter finanziert wurde. Während der Xbox-PK auf der E3 2018 wurde es erstmals der breiten Masse präsentiert und ist mittlerweile im Early Access auf Steam erschienen. Stellt sich die Frage: Erwartet uns hier ein inoffizielles Skate 4 oder doch eine Bruchlandung im Tony-Hawk-Stil?

Kratzer und Schürfwunden

Was man Session auf jeden Fall zugutehalten kann, ist, dass es den amerikanischen Trendsport so realistisch darstellt wie kaum ein anderes Spiel. Wer glaubt, hier nach kürzester Zeit die Halfpipes und Rails der Stadt zu dominieren, der muss sich auf eine ziemliche Ernüchterung gefasst machen.



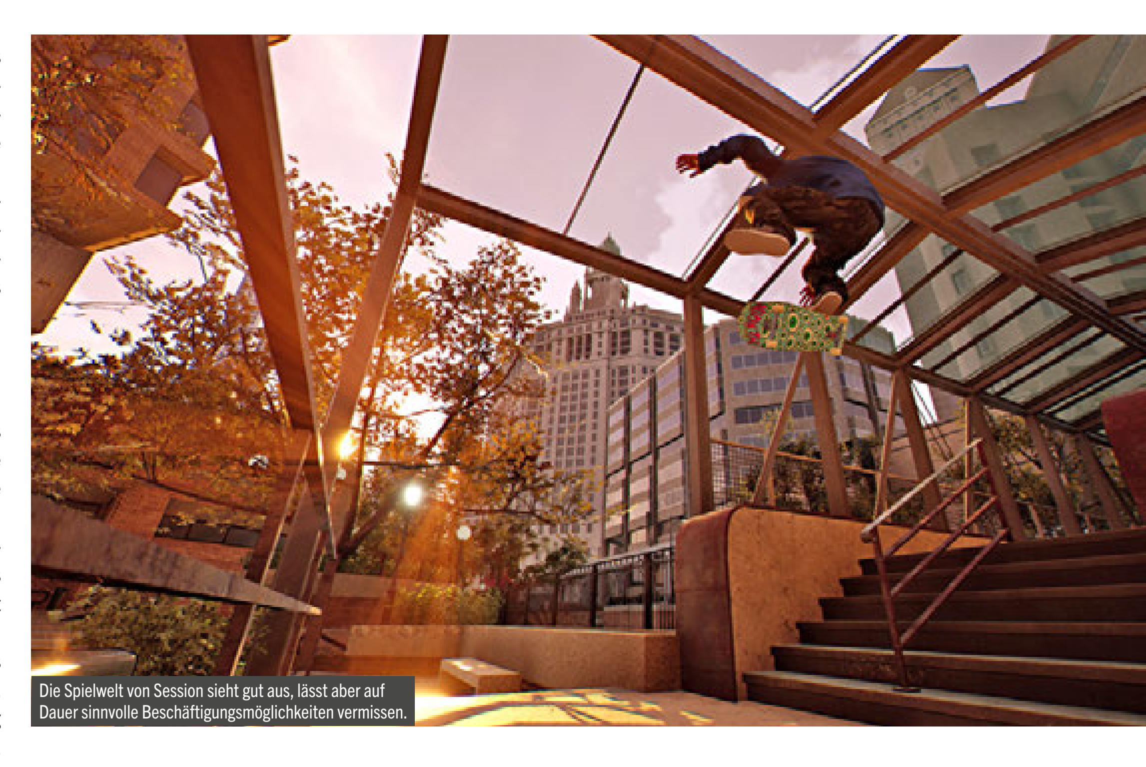
Bevor ihr auf ein Geländer oder eine Kante springt, könnt ihr euren Körper mithilfe der Schultertasten ausrichten.



Bis ihr mit dem Board grazil durch die Luft fliegt, dauert es einige Zeit. Die Steuerung ist nämlich etwas ungewöhnlich.

Die Entwickler haben sich rohes Skateboarding auf die Fahnen geschrieben – ohne Händchenhalten, ohne Multiplikatoren, ohne fesche Effekte. Hier gibt's einfach nur euch, euer Board und den Asphalt. Das ist ziemlich minimalistisch, aber auch bockschwer. Deshalb warnt euch Session bereits im Tutorial vor, dass ihr Geduld mitbringen solltet.

Warum? Weil der Indie-Titel in den ersten Minuten schon mal etwas einschüchternd wirkt. Das ist besonders auf die komplexe Steuerung zurückzuführen. Die hebt sich nämlich merklich von den bekannten Mustern der Genregrößen Skate oder Tony Hawk's Pro Skater ab. Ihr steuert nicht eure gesamte Spielfigur, sondern deren Beine: Linker Stick, linkes Bein. Rechter Stick, rechtes Bein. So müsst ihr quasi die Bewegung eines echten Skaters emulieren. Wollt ihr also einen Ollie ausführen, gilt es, erst in die Hocke zu gehen und das Gewicht nach hinten zu verlagern und dann das Brett vorne vom Boden abzustoßen. Das fühlt sich erst mal ungewohnt an und braucht auch etwas Einarbeitungszeit. Frischlinge sollten sich also darauf einstellen, öfters mal Bekanntschaft mit dem Asphalt zu machen. Zumal eure Spielfigur schon sehr sensibel ist und selbst bei Berührung mit dem Bordstein in feinster Ragdoll-Manier über den Boden kugelt.



Die Spielwelt von Session sieht gut aus, lässt aber auf Dauer sinnvolle Beschäftigungsmöglichkeiten vermissen.

Schwerkraft ausgetrickst

Wer allerdings hartnäckig dranbleibt, hat irgendwann den Dreh raus. Dann könnt ihr mithilfe der Analogsticks auch noch Tricks ausführen. Momentan sind das hauptsächlich Flip-Tricks, deren Zahl noch etwas überschaubar wirkt. Dadurch, dass ihr die circa 15 Standard-Moves aber auch noch in verschiedenen Variationen ausführen könnt, bietet euch Session einige Entfaltungsmöglichkeiten.

Die Königsklasse stellt dann schließlich das Grinden dar. Hier kommt es nicht nur darauf an, genug Geschwindigkeit und Höhe zu erreichen, sondern auch die Rail perfekt zu treffen. Gar nicht mal so einfach, wenn ihr mithilfe der Schultertasten nur euer Gewicht nach rechts und links verlagert. Das macht das Spielerlebnis zwar realitätsnaher, allerdings auch echt unpräzise. So springt ihr gerne mal an Objekten vorbei. Im Hautpmenü im hässlichen Camcorder-Retro-Look könnt ihr zwar noch diverse Hilfsmechaniken einstellen oder noch mal die Tastenbelegungen checken. Session bleibt insgesamt aber stets anspruchsvoll und verlangt, dass ihr euch das meiste selbst aneignet.

Hübsches, aber leeres NYC

So fordernd der Titel aber auch sein mag, er gibt euch im Gegenzug auch etwas zurück. Da wäre etwa die weitläufige, an New York City angelehnte Spielwelt, die ihr frei erkunden dürft – bei Tag und bei Nacht. Dank der Unreal Engine 4, 1080p und unbegrenzter Framerate erwartet euch dabei stets ein hübsches Bild, auch wenn hier und da noch ein paar Glitches, Grafik-Bugs und Pop-ins zu entdecken sind. Die Umgebungen zeigen sich abwechslungsreich und laden zum Erkunden auf vier Rollen ein. Ob nun ein Park mit Bänken und Brunnen oder ein Bürogebäude mit Geländern und Treppen – überall stehen euch Skating-Optionen zur Verfügung. Und wenn euch die noch nicht reichen, könnt ihr sogar noch eigenhändig Objekte platzieren, um etwa mittels Rampe über ein Auto zu springen. Nichtsdestotrotz wirkt die Welt von Session zeitweise etwas leer und leblos. Es finden sich keine NPCs und auch sonst keine dynamischen Level-Elemente. Ebenso müsst ihr auf ein übergreifendes Ziel oder Missionen verzichten. Neben dem reinen Spaß am Fahren, dem Genießen der gelungenen Soundkulisse inklusive Hip-Hop-Soundtrack und dem Choreografieren netter Trick-Sequenzen mithilfe frei setzbarer Wegpunkte gibt es kaum etwas zu tun. Nur ein paar tägliche und wöchentliche Herausforderungen sollen euch noch motiviert halten. Wenn ihr etwa einen Manual über eine bestimmte Distanz macht, winkt dafür eine Geldbelohnung.

Hoffnung für die Zukunft

Dumm nur, dass ihr damit nichts anfangen könnt. Die in eurem Apartment verfügbare Anpassung von Board und Charakter erfolgt nämlich gänzlich kostenlos. Zudem fällt dabei leider auf, dass die Charaktermodelle nicht ganz gelungen sind. Die Figuren sehen manchmal wie Schaufensterpuppen aus und ihre Bewegungen wirken – trotz Motion-Capture – etwas hölzern. Darüber hinaus haben neue Rollen oder Achsen keine Auswirkungen aufs Gameplay. Immerhin steht in eurer Wohnung noch ein PC, an dem ihr Replays und Highlights zusammenschneiden könnt.

Ist Session nun also die heiß erwartete, neue Skating-Hoffnung? Im momentanen Early-Access-Stadium wohl leider eher nicht. Der Titel steckt sichtlich noch in den Kinderschuhen und braucht noch einiges an Feinschliff. Euer Avatar springt etwa auch noch nicht hoch genug oder bewegt sich teils zu langsam, um Steigungen zu überwinden. Die Steuerung funktioniert zudem nur mit dem Gamepad und lässt sich da nur begrenzt anpassen. Dessen ungeachtet ist das vorhandene Fundament von Session aber mehr als solide. Wir sind also guter Dinge, dass aus der Indie-Produktion durchaus noch was werden kann. ❑

DAVID MEINT



„Mehr als ein netter Spaß zwischendurch ist Session leider noch nicht."

Hat man sich erst einmal an die etwas eigentümliche Steuerung gewöhnt, dann macht Session durchaus Laune. Der Titel lässt Spieler in eine glaubwürdige Street-Skating-Welt eintauchen, in der sie sich nach Herzenslust austoben dürfen. Das virtuelle New York sieht dabei toll aus und bietet auch zahlreiche Möglichkeiten zur spielerischen Entfaltung. Hat man aber erst einmal alle Tastenkombinationen durchprobiert und jede Ecke der Karte mit seinem Board befahren, verliert Session recht schnell an Reiz. Um auch langfristig überzeugen zu können, fehlt es momentan einfach noch an Tiefe und Umfang. Die gelungene Spielmechanik reicht eben nicht, wenn es diese nicht auch sinnvoll einzusetzen gilt. Sollten die kanadischen Entwickler von crea-ture Studios es in den kommenden Wochen allerdings noch schaffen, Missionen, Ziele oder andere Spielelemente hinzuzufügen, die auch dauerhaft motiveren, dann könnte der Indietitel tatsächlich ein Geheimtipp für Skating-Fans werden.

Expeditionen zu Ruinen können auch wertvolle Ressourcen bringen und bescheren Einblicke in die Hintergrundgeschichte des Spiels.

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Gently Mad
Hersteller: Assemble Entertainment
Termin: 1. Quartal 2020 (Early Access)

Endzone: A World Apart

Von: Wolfgang Fischer

In diesem futuristischen Aufbaustrategiespiel dreht sich alles um das Überleben in einer verstrahlten, lebensfeindlichen Welt.

Die Zukunft sieht düster aus. Nicht nur unser aller Zukunft, wenn die Menschheit mit dem Raubbau an Mutter Erde so weitermacht, sondern auch die Zukunft im Aufbaustrategiespiel Endzone: A World Apart von Entwickler Gently Mad (Pizza Connection 3). Im Spiel haben verrückte Eco-Terroristen sich in Atomkraftwerke gehackt und diese zur Kernschmelze gebracht, um den Regierungen der Welt einen Denkzettel zu verpassen, den sie so schnell nicht wieder vergessen werden. Nur wenige Menschen konnten sich vor der omnipräsenten Strahlung in unterirdische Bunker, sogenannte Endzones, retten. Dort warten die Nachkommen der Überlebenden rund 150 Jahre und beobachten, wie sich die Erde langsam von der Nuklearkatastrophe erholt. Irgendwann entscheiden sie sich, wieder an die Oberfläche zu gehen, ohne ahnen zu können, wie hart der Kampf ums Überleben sein wird …

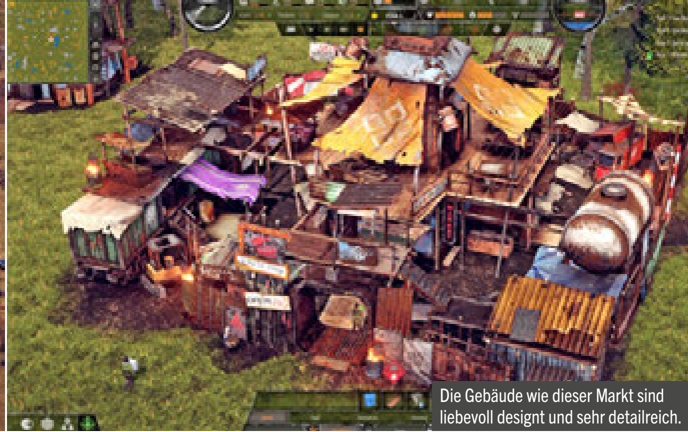
Sandbox mit Zufallskarten

Wir durften das Aufbaustrategiespiel schon im Rahmen eines Besuchs bei Assemble Entertainment, dem Publisher von Endzone, anspielen. Das Gameplay erinnerte uns sofort an den Geheimtipp Banished, für viele Fans des Genres eines der bedeutendsten Strategiespiele der letzten Jahre. Wie im Vorbild dreht sich alles darum, eine kleine Siedlertruppe unter widrigsten Bedingungen am Leben zu erhalten. Wie in Banished gibt es in Endzone (zumindest in der aktuellen Version) nur einen Sandbox-Modus mit zufallsgenerierten Karten, bei dem wir vor dem Spielstart ein paar Parameter festlegen, unter anderem die Anzahl der Siedler und einige kartografische Eigenheiten wie die Größe der Map und die Häufigkeit von Bergen, Seen, Wäldern oder Ruinen. Für die fi-


Eine Siedlung dieser Größe zu managen, ist komplex und daher gar nicht einfach.


Endzone verfügt über eine Art Tag-und-Nacht-Wechsel, der sich aber nicht auf den Spielablauf auswirkt.


Sandstürme sind verheerend und stellen für eure Siedlung eine große Gefahr dar.


Die Gebäude wie dieser Markt sind liebevoll designt und sehr detailreich.

nale Version des Spiels haben die Entwickler noch weitere Szenarien versprochen und auch über eine Kampagne denken die Jungs von Gently Mad nach. Beides wäre wünschenswert, denn anders als Banished, das seit dem Release von der Community am Leben gehalten wird, bietet Endzone keinen Mod-Support.

Die ersten Schritte

Der knallharte Kampf ums Überleben beginnt in Endzone: A World Apart immer mit einem kleinen Lager rund um einen Schulbus. Eure Schützlinge, darunter auch einige Kinder, brauchen schnellstmöglich Unterschlupf, Wasser und Nahrung. Die zur Verfügung stehenden Anfangsressourcen sind knapp, daher muss man sich gut überlegen, was man zuerst baut. Wir entscheiden uns für einen Steg, um Wasser aus dem nahe gelegenen Teich zu holen, und einen Wasserturm, um das überlebenswichtige Nass zu speichern. Dazu noch ein einfaches Zeltlager, in dem 25 Siedler untergebracht werden können. Die Steuerung der Überlebenden erfolgt indirekt über die Zuweisung von Berufen, eine direkte Aufgabenzuweisung an einzelne Spielfiguren ist nicht möglich. Damit der Bau vorangeht, machen wir einige der Siedler zu Bauarbeitern und teilen weitere für die Arbeit am Wasserturm ein.

Qual der Wahl: Was zuerst bauen?

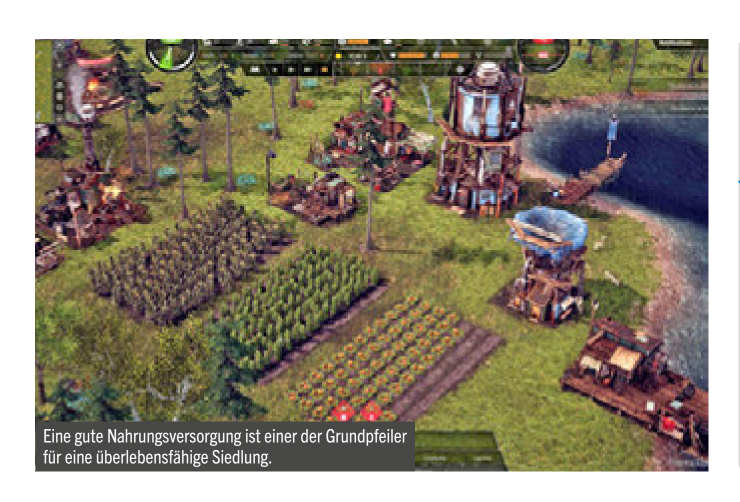
Um an Nahrung zu kommen, können wir entweder eine Jagd-, Sammler- oder Fischerhütte bauen, Plantagen errichten oder Felder bewirtschaften. Dabei gibt es nur ein Problem, denn so langsam gehen uns auch Holz und Schrott aus, beides unabdingbar für den Bau von Gebäuden. Langfristig gesehen wären also auch eine Forsthütte und ein Schrottplatz wichtig. Das ist aber nicht die einzige Möglichkeit, um an wichtige Ressourcen zu kommen. Wir können Siedler, die gerade keinen festen Beruf haben, auch dazu verdonnern, bestimmte Ressourcen in einem festgelegten Gebiet zu sammeln. Das ist oft die einfachste und schnellste Methode, um die schwindenden Vorräte wieder aufzufüllen. Dabei müssen wir ständig im Blick haben, welcher unserer Siedler gerade welche Aufgabe erfüllt und ob er nicht möglicherweise an anderer Stelle noch dringender gebraucht wird. Kinder müssen in Endzone nicht arbeiten, wachsen aber heran und packen dann als junge Erwachsene mit an. Um die Siedlung nach vorne zu bringen, müssen wir aber darüber nachdenken, ob wir sie bis dahin nicht in die Schule schicken, damit sie später komplexere Aufgaben übernehmen können. Selbstverständlich müssten wir die Schule erst bauen. Die Frage ist nur, ob wir die dafür nötigen Ressourcen nicht anderweitig verwenden sollten, um die Siedlung am Laufen zu halten. Darüber hinaus gilt es stets zu beachten, ob ein neues Baugebiet radioaktiv verseucht ist und ob es überhaupt genügend Feuchtigkeit zum Überleben bietet.

Weitreichende Entscheidungen und harte Konsequenzen

Wo es gerade am meisten brennt (zum Beispiel fehlende Nahrungsmittel, kranke Siedler oder unzureichender Unterschlupf), verrät eine Anzeige am unteren Bildschirmrand. Meistens ist es dann aber fast schon zu spät, um noch alle davon betroffenen Siedler zu retten. An eines mussten wir uns schnell gewöhnen: Der Tod ist in Endzone: A World Apart ein ständiger Begleiter. Dies gilt auch für Expeditionen zu Ruinen aus der Vergangenheit, auf die man seine Schützlinge schicken darf. Der Erfolg oder Misserfolg einer solchen Mission hängt dabei zumeist davon ab, ob man Siedler mit den richtigen Berufen entsandt hat. Im Rahmen dieser Exkursionen wird man zudem Entscheidungen treffen müssen, die sich auf das Überleben der ganzen Siedlung auswirken. Dieses Feature war in der Version, die wir gespielt haben, aber noch nicht enthalten.

Katastrophen am laufenden Band

Als ob es nicht schon schwer genug wäre, unsere Schützlinge im postapokalyptischen Alltag am Leben zu erhalten, sorgen in regelmäßigen Abständen Dürreperioden, Sandstürme und radioaktiver Regen dafür, dass unsere Aufgabe noch schwieriger wird. Dabei ist Endzone in der aktuellen, noch nicht ausbalancierten Fassung eigentlich schon hart genug. Nicht zuletzt, weil es im Spiel aktuell noch kein wirkliches Tutorial und auch keine Tipps gibt, wie man mit Extremsituationen im Spiel umgehen sollte. Das führte dazu, dass wir des Öfteren von Neuem beginnen mussten, um auf die harte Tour mit vielen Neustarts zu lernen, wie Endzone: A World Apart denn nun funktioniert, was stellenweise schon recht frustrierend war. Bis zum Early-Access-Launch des Spiels im Frühjahr 2020 wollen die Entwickler aber an der Benutzerführung und auch am Balancing noch arbeiten. ❑


Eine gute Nahrungsversorgung ist einer der Grundpfeiler für eine überlebensfähige Siedlung.

WOLFGANG MEINT



„Solides Gameplay mit guten Ideen, aber stellenweise noch sehr ungeschliffen."

An das große Vorbild Banished reicht Endzone noch nicht heran. Aber das ist angesichts des frühen Entwicklungsstadiums nicht verwunderlich. Die Entwickler haben aber verstanden, was den Reiz eines Banished ausmacht, und auch in ihr Projekt entsprechende, süchtig machende Spielmechaniken einfließen lassen. Im Moment halten sich wegen des noch nicht ausbalancierten Gameplays noch Lust am Aufbauen und Frust die Waage. Darüber hinaus ist mir der beinharte Überlebenskampf meiner Schützlinge noch zu unpersönlich. In dieser Beziehung könnte Endzone einen Schuss Frostpunk vertragen. Dass der Titel Potenzial hat, ist aber unverkennbar. Jetzt muss dieses Potenzial nur noch umgesetzt werden. Ohne Szenarien oder eine packende Kampagne könnte das schwierig werden, denn der Sandbox-Modus allein ist momentan zu unspannend, um langfristig zu motivieren.

BLACK FRIDAY

BIS ZU

20%

RABATT!

28. NOVEMBER, 17 UHR

WWW.ALTERNATE.DE/BLACKFRIDAY









ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | info@alternate.de



KURZMELDUNGEN

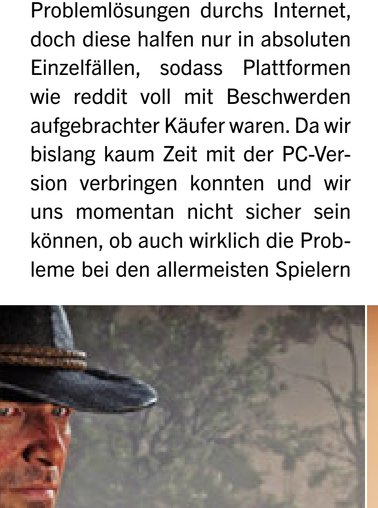
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele



ABSTÜRZE, BUGS, PROBLEME – KEIN TEST IN DIESER AUSGABE

Red Dead Redemption 2

Mit großer Freude würden wir euch in dieser Ausgabe einen Test zu Rockstars heiß erwartetem Open-World-Western-Epos präsentieren, doch genau wie sehr viele Käufer der PC-Version hatten auch wir zum und nach dem Release am 5. November einige Probleme mit dem Spiel. Bis zum Patch, der am 13. November erschien, konnten wir auf unserem Testrechner keine einzige Sekunde im Spiel verbringen, da Red Dead Redemption 2 entweder direkt nach dem Start über den Rockstar Launcher, im Hauptmenü oder nach der Ladezeit zum Spielstart abstürzte. Viele Spieler klagten zudem über große Probleme mit dem Rockstar Launcher und bei einigen Käufern startete das Spiel zwar, doch die Grafik war fehlerhaft (unter anderem Minecraft-Optik über 4K-Auflösung), gewisse Gameplay-Elemente waren verbuggt und sogar Crashes ließen sich in einigen Situationen reproduzieren. Es geisterten zwar viele ungewöhnliche Problemlösungen durchs Internet, doch diese halfen nur in absoluten Einzelfällen, sodass Plattformen wie reddit voll mit Beschwerden aufgebrachter Käufer waren. Da wir bislang kaum Zeit mit der PC-Version verbringen konnten und wir uns momentan nicht sicher sein können, ob auch wirklich die Probleme bei den allermeisten Spielern behoben wurden, verzichten wir vorerst auf einen Test und bleiben erstmal bei unserer bereits auf unserer Webseite ausgesprochenen Kaufwarnung. Wir fänden es unverantwortlich einen Test mit Wertung zu veröffentlichen, wenn wir einen Titel, der unter so massiven Problemen litt, noch nicht ausgiebig genug geprüft haben und auch, wenn Spieler, die unserer Wertung vertrauen, eigentlich nicht sicher sein können, ob RDR 2 bei ihnen überhaupt läuft. Wir bitten um euer Verständnis und sind uns sicher, dass unsere Entscheidung, auf einen Test zu verzichten, auch in eurem Interesse ist. Wir werden den Test definitiv noch nachreichen und auch unseren Artikel auf www.pcgames.de selbstverständlich aktualisieren. Wir hoffen jedenfalls, dass mit dem aktuellen und den kommenden Patches die Probleme von Red Dead Redemption 2 auf dem PC behoben werden, denn unter dem ganzen Schlamassel steckt schließlich ein grandioses Spiel, dessen Konsolenversionen im letzten Jahr jeweils eine 10/10-Wertung bei uns abräumten. Da die PC-Version technisch eigentlich noch mehr auf dem Kasten hat als die Fassungen für die Konsolen, gehen wir also auch hier von einem Meisterwerk aus. Die Probleme zum Release sind allerdings ein herber Dämpfer für PC-Zocker. ❏



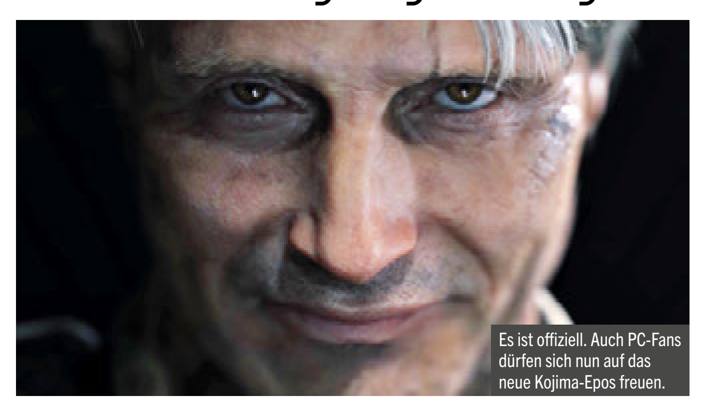
Anscheinend läuft das Spiel auch nicht auf dem PC von Arthur Morgan. Warum sonst sollte der Protagonist so grimmig gucken?



RDR 2 ist ein großartiges Spiel, doch aufgrund der technischen Probleme geben wir vorerst eine Kaufwarnung raus.

DEATH STRANDING

PC-Umsetzung angekündigt


Es ist offiziell. Auch PC-Fans dürfen sich nun auf das neue Kojima-Epos freuen.

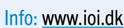
PC-Fans aufgepasst: Death Stranding soll im Sommer 2020 auch für den PC erscheinen. Das ließen Sony Interactive Entertainment und Kojima Productions bereits einige Tage vor dem eigentlichen PS4-Release verkünden. Weitere Details und ein genauer Termin zur PC-Umsetzung sind bislang aber noch nicht bekannt gegeben worden. Mit 505 Games wurde jedoch bereits ein Publisher für die Portierung des Kojima-Toptitels gefunden. Zudem gibt es nun Gewissheit, dass Death Stranding auch auf Steam erscheinen wird und nicht, wie von vielen zunächst angenommen, nur exklusiv für den Epic Games Store. Über die jeweiligen Anbieter ist es bereits jetzt schon möglich, die PC-Version vorzubestellen. Mit dem PC-Release handelt es sich nicht um die erste Sony-Exclusive-Portierung (man erinnere sich an Journey aus dem Jahre 2012), allerdings ist es das erste PC-Spiel, das auf die DECIMA-Engine vom Playstation-exklusiven Studio Guerrilla Games (Horizon: Zero Dawn) setzt. Dank dieser könnte das auf der PS4 ohnehin schon wahnsinnig gut aussehende Death Stranding noch um einiges hübscher werden. ❏

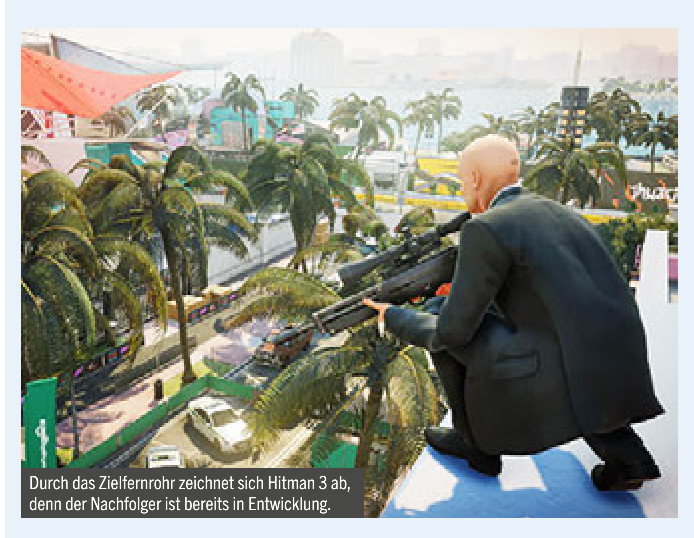
Info: www.pcgamesn.com

HITMAN 3

Neuer Teil bereits in Arbeit

Bereits seit einiger Zeit tauchten immer wieder Gerüchte bezüglich eines neuen Teils der Stealth-Actionserie Hitman auf. Vor kurzem hat sich das Entwicklerstudio IO Interactive zu der Zukunft der Reihe offiziell geäußert. Auch ein Jahr nach dem Release von Hitman 2 werden immer noch Inhalte in Form von Updates in das Spiel implementiert. Dazu gehören unter anderem neue Elusive-Targets und Escalation-Missionen, von denen ein großer Teil für den November dieses Jahres geplant sind. Allerdings werden zukünftig immer mehr Mitarbeiter aus dem Hitman-2-Team abgezogen, um an dem neuen Projekt zu arbeiten. Die Entwicklung von Hitman 3 sei laut IO Interactive bereits jetzt in vollem Gange, einen Releasetermin gibt es aber noch nicht. ❏


Info: www.ioi.dk

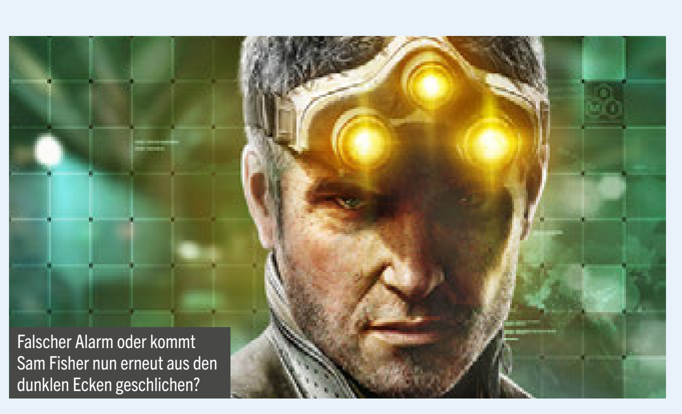

Durch das Zielfernrohr zeichnet sich Hitman 3 ab, denn der Nachfolger ist bereits in Entwicklung.

SPLINTER CELL

Fortsetzung in der Mache?

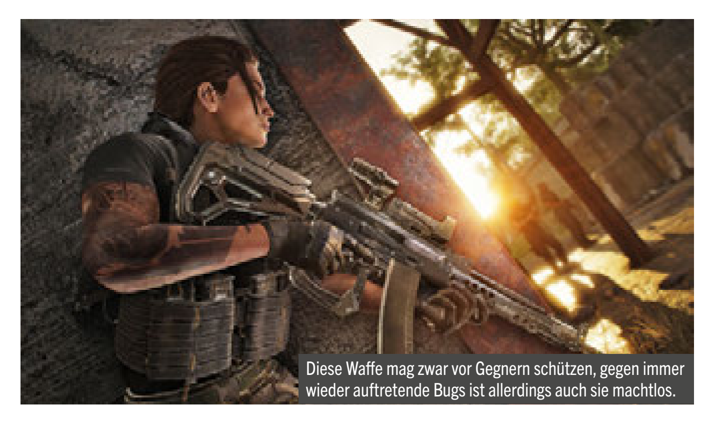
In den vergangenen Monaten gab es immer wieder Gerüchte und Spekulationen rund um ein neues Splinter Cell. Eine offizielle Ankündigung gibt es bis heute aber nicht. Nun ist jedoch ein weiterer Hinweis aufgetaucht, der bei den Fans zu Diskussionen führen dürfte. Zu finden ist er im spanischen Twitter-Kanal des Publishers Ubisoft. Der entsprechende Tweet zeigt ein Bild von Agent Sam Fisher, auf dem er seine markante Nachtsichtbrille trägt. Darüber, sinngemäß übersetzt, steht der Satz: „Um gegen die Dunkelheit zu bestehen, musst du sie zuerst verstehen“. Viele Follower sehen hier eine Andeutung eines neuen Splinter-Cell-Nachfolgers. Der Tweet könnte aber auch eine Anspielung auf die öffentlich bereits bekanntgegebenen VR-Versionen der bisherigen Schleichabenteuer sein. ❏

Info: www.twitter.com/Ubisoft_Spain


Falscher Alarm oder kommt Sam Fisher nun erneut aus den dunklen Ecken geschlichen?

GHOST RECON: BREAKPOINT

Großes Update gegen Bugs


Diese Waffe mag zwar vor Gegnern schützen, gegen immer wieder auftretende Bugs ist allerdings auch sie machtlos.

Ghost Recon: Breakpoint konnte sowohl in unserem Test als auch im internationalen Vergleich nicht wirklich überzeugen. Vor kurzer Zeit ist ein großes Update auf allen Plattformen für den Taktik-Shooter erschienen, welches einige der aufgetretenen Probleme beheben soll. Der Patch kümmert sich unter anderem um den Fehler, dass Spieler nach dem Ableben unterhalb der eigentlichen Map wiederbelebt werden. Dadurch war ihnen in der Vergangenheit der Zugang zum Spielgeschehen verwehrt. Aber auch innerhalb der Karte traten einige Probleme auf. Nach dem Einsatz der Spezialfähigkeit kam es häufiger vor, dass Spieler an Ort und Stelle feststeckten. Darüber hinaus verhinderte ein Fehler, dass man in bestimmten Situationen Drohnen einsetzen konnte. Ebenfalls wurde behoben, dass Nachtsichtbrillen in der Third-Person-Perspektive das Fadenkreuz von Waffen blockierten. Die Patch-Notes beinhalteten auch ein verbessertes und großzügigeres Ausdauer-System. ❏

Info: www.ghost-recon.ubisoft.com

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



TRANSPORT FEVER 2

„Zurücktreten bitte und Vorsicht bei der Abfahrt des Zuges."

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Urban Games
Hersteller: Good Shepherd
Termin: 11. Dezember 2019

Schon als Kind hatte ich viel Freude an Modelleisenbahnen. Heute habe ich zwar nicht mehr wirklich den Platz und die Zeit dafür, aber zum Glück kann man diese Leidenschaft inzwischen auch virtuell ausleben.

Mit Transport Fever 2 veröffentlichen die Schweizer Entwickler von Urban Games nun bereits den dritten Teil ihrer Fever-Reihe. Das Spiel ist in erster Linie zwar eine Wirtschaftssimulation, begeistert durch seinen Look und die vielfältigen Baumöglichkeiten aber auch unzählige sogenannte Schönbauer, denen es vor allem wichtig ist, eine perfekte und realistisch aussehende virtuelle Modellbahn-Anlage zu entwerfen. Mit Transport Fever 2 wollen die Entwickler für beide Lager viele spannende Neuerungen bieten. So wurde zum Beispiel der Editor für die zufällig generierten Karten aufgebohrt. Mit Schiebereglern hat der Spieler mehr Einfluss auf das Aussehen der erstellten Maps. Außerdem stehen jetzt drei verschiedene Klimazonen zur Auswahl, die das grundlegende Design der Karten bestimmen. Im Wirtschaftssystem haben sich die Macher die verschiedenen Warenkreisläufe genauer angeschaut und einige der Ketten verständlicher gestaltet. Die Städte verfügen nun über spezifische Bedürfnisse, die sich zwischen den einzelnen Orten unterscheiden. Eine der spannendsten Neuerungen dürfte der modulare Aufbau von Bahnhöfen sein. Gleise, Bahnsteige und Gebäude lassen sich beliebig miteinander kombinieren. So erstellen wir an jedem Ort individuelle Haltepunkte, die den örtlichen Bedürfnissen entsprechen. Auch beim Straßenbau werden dem Spieler mehr gestalterische Möglichkeiten an die Hand gegeben. Für Eisenbahn-Romantiker dürften die neuen Zeiteinstellungen interessant sein, die bestimmen, wie schnell die technologische Entwicklung voranschreitet.


Mit Volldampf voraus nimmt Transport Fever 2 Mitte Dezember Kurs auf die Rechner von Eisenbahn-Liebhabern.



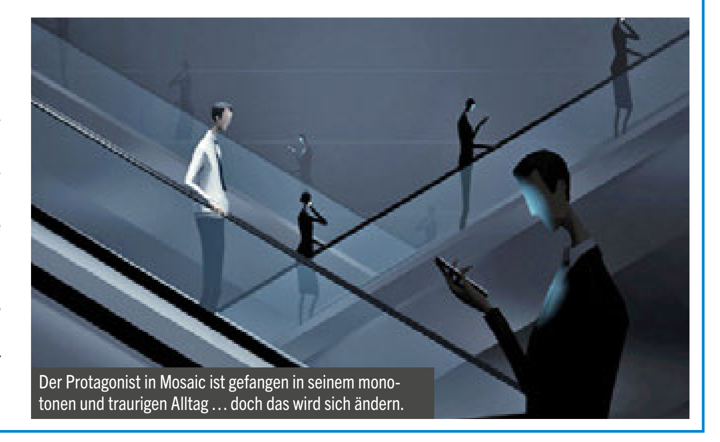
MOSAIC

„Deprimierend, atmosphärisch & tiefgründig? Genau mein Ding!"

Genre: Adventure
Entwickler: Krillbite Studio
Hersteller: Raw Fury
Termin: 05. Dezember 2019

Die Schöpfer des kreativen Horror-Kurztrips Among the Sleep legen mit ihrem neuen Adventure Mosaic den Fokus auf Themen wie Einsamkeit, Monotonie und Bedeutungslosigkeit.

Der norwegische Entwickler Krillbite Studio hat mit dem via Kickstarter finanzierten Among the Sleep, das jedoch aufgrund seines Horror-Ansatzes an mir vorbeiging, bereits für Aufsehen gesorgt. Das neue Adventure Mosaic dagegen erzählt vom eintönigen und deprimierenden Leben in einer überbevölkerten, kaltherzigen Großstadt – genau mein Ding! Sehr viel mehr als die Arbeit in einem Mega-Konzern und die Angst davor, nicht mehr zu sein als ein bedeutungsloses und austauschbares Rädchen in einer riesengroßen Maschinerie, scheint das Leben für den Protagonisten nicht zu bieten. Doch eines schicksalshaften Tages, auf dem Weg zur Arbeit, soll sich das endlich ändern. Dabei präsentiert sich Mosaic in einem minimalistischen und kalten Design und strotzt nur so vor interessanten Ideen. Die ersten Bilder versprechen enorm kreative und vor allem hochemotionale Gameplay-Entscheidungen. Mal verliert sich der Protagonist träumerisch in einem Meer aus Wolken und Sonnenlicht, an anderer Stelle in dunklen und nie enden wollenden Wassermassen, nur um wenig später in die sich wiederholende Monotonie des erdrückenden Alltags zurückzufallen. Die Metaphern, die der Entwickler für komplexe und emotionale Hoch- und Tiefpunkte wählt, gefallen mir enorm gut. Teilweise erinnert mich Mosaic an eine deprimierendere Version von James Thurbers „The Secret Life of Walter Mitty". Allein der Gedanke daran, spielerisch aus den Depressionen und der erdrückenden Alltagsroutine des Protagonisten auszubrechen, sorgt bei mir für Bauchkribbeln.


Der Protagonist in Mosaic ist gefangen in seinem monotonen und traurigen Alltag … doch das wird sich ändern.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Shenmue 3
Genre: Action-Adventure
Entwickler: YS Net
Hersteller: Deep Silver
Termin: 19. November 2019

Sniper: Ghost Warrior Contracts
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: City Interactive
Hersteller: City Interactive
Termin: 22. November 2019

Life is Strange 2
Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Hersteller: Square Enix
Termin: 3. Dezember 2019

Transport Fever 2
Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Urban Games
Hersteller: Good Shepard
Termin: 11. Dezember 2019

Dragon Ball Z: Kakarot
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CyberConnect2
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 17. Januar 2020

Football Manager 2020
Genre: Simulation
Entwickler: Sports Interactive
Hersteller: Sega
Termin: 19. November 2019

Phoenix Point
Genre: Rundentaktik
Entwickler: Snapshot Games
Hersteller: Snapshot Games
Termin: 1. Dezember 2019

Darksiders Genesis
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Gunfire Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 5. Dezember 2019

Monster Hunter World: Iceborne
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 9. Januar 2020

Ori and the Will of the Wisps
Genre: Jump & Run
Entwickler: Moon Studios
Hersteller: Microsoft
Termin: 11. Februar 2020



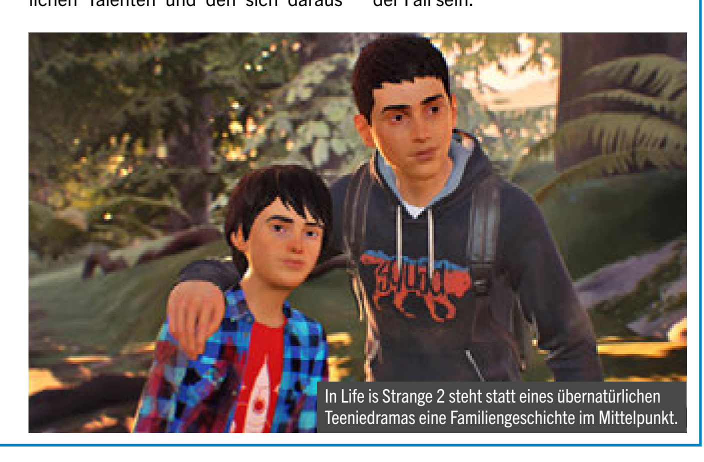
LIFE IS STRANGE 2

„Ein modernes Adventure MIT Gameplay? Gibt's ja gar nicht!"

Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Hersteller: Square Enix
Termin: 03. Dezember 2019

Mit der ersten Staffel von Life is Strange sowie dem Prequel Before the Storm bin ich nie warm geworden. Das war und ist mir zu viel Teenie-kitsch mit langweiligen Figuren und aufgesetzt coolen, hippen Millennials.

Life is Strange 2 sprach mich da seit dem ersten Ankündigungstrailer deutlich mehr an. Statt zwei Klischeeteenies mit all ihren uninteressanten, aber auch so tragischen Problemen (und ja, ich weiß, im späteren Verlauf der Geschichte wird's tatsächlich dramatisch, aber das ändert nichts daran, dass das alles furchtbar uninteressant ist) stehen hier zwei Brüder im Mittelpunkt, die sich mit schlimmen Ereignissen in ihrem Familienumfeld aueinandersetzen müssen. Familienbande statt Teenager-Herzschmerz? Klingt doch schon einmal vielversprechend! Allerdings hielten mich die doofen Dialoge und die Tatsache, dass ich die erste Staffel zu Beginn auch noch interessant fand, bevor ich dann irgendwann selbst Maus und Tastatur in die Hand nahm, bisher davon ab, den nach und nach erscheinenden Episoden eine Chance zu geben. Was, wenn ich mittendrin merke, dass mir auch diese Geschichte nicht gefällt und ich dann im Komplettionswahn trotzdem noch alle paar Monate weiterspiele und mich ärgere? Dann lieber alles in einem Aufwasch hinter mich bringen – und das kann ich ab Anfang Dezember, denn dann sind endlich alle Episoden der zweiten Staffel erschienen. Mal sehen, ob die Schreiber diesmal einen besseren Job gemacht haben. Was Life is Strange auf jeden Fall richtig macht, ist, das dröge „Gameplay" moderner Adventures mit lustigen übernatürlichen Talenten und den sich daraus ergebenden Rätseln anzureichern. Da steckt wenigstens eine Spur von Spiel im Spiel! Das dürfte auch in Season 2 der Fall sein.


In Life is Strange 2 steht statt eines übernatürlichen Teeniedramas eine Familiengeschichte im Mittelpunkt.



MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE

„Coole Sache: Passend zur Jahreszeit ins ewige Eis aufbrechen."

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 09. Januar 2020

Wartezeit, die sich bestimmt lohnt: Die große Erweiterung Iceborne erscheint auf dem PC Anfang Januar. Viel frische Beute soll die Jäger anlocken!


Der Tigrex ist ein alter Bekannter und ein echt harter Brocken, selbst für erfahrene Jäger und für Teams.

Passend zum Namen entführt euch die Erweiterung in eiskalte Gefilde: In die Raureif-Weite gelangt ihr ab einem gewissen Punkt im Hauptspiel, Iceborne richtet sich an hochstufige Spieler, die das Grundabenteuer bereits abgeschlossen haben. Für diese Kandidaten gibt es viel zu tun, vor allem Serienveteranen freuen sich, viele alte Bekannte erneut und in zeitgemäßer Optik zu treffen (und zu erlegen), unter anderem Glavenus, Tigrex, Zinogre, Barioth und Nargacuga. Aber auch neu entworfene Untiere fühlen sich zwischen Tundra und Gletschern wohl, zum Beispiel Banbaro, ein haariger Wyvern mit Fell und Geweih, oder Beotodus, eine Art Fischmonster, das mühelos durch die Schneewehen gleitet. Bei so viel gefährlicher Fauna wird natürlich auch die Ausrüstung eures Jägers erweitert, ihr könnt nun mehrlagige Rüstung tragen und jede Menge frische Waffen und andere Ausrüstung aus den erbeuteten Ressourcen basteln. In der neuen Basis Seliana liegen die wichtigen Anlaufpunkte praktischerweise nahe beieinander, sodass ihr keine weiten Laufwege mehr in Kauf nehmen müsst, um eure Besorgungen abzuhaken. Die Konsolenfassung der Erweiterung haben wir bereits getestet und mit einer Wertung von 9 für sehr gut befunden, auf dem PC zeigt sich Iceborne hoffentlich ebenfalls von seiner Schokoladenseite. Auch wenn die Zusatzinhalte das Rad freilich nicht neu erfinden, liefern sie doch eine ganze Menge Motivation, wieder in die Jägerkluft zu schlüpfen und zur Großwildjagd zu blasen. Gerade das Monster-Design und die Animationen der Ungetüme sowie die spannenden Kämpfe versprechen wieder ein Highlight zu werden!

Der ewige Konflikt zwischen heller und dunkler Seite der Macht spielt auch in Fallen Order eine Rolle.

Star Wars Jedi: Fallen Order

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: Matthias Dammes

Das letzte Einzelspieler-Abenteuer für Star-Wars-Fans liegt lange zurück. Das Warten hat sich gelohnt, denn Fallen Order weiß zu überzeugen.

Ein wenig Zweifel blieben bis zuletzt durchaus bestehen. Was die Entwickler von Respawn Entertainment mit Star Wars Jedi: Fallen Order präsentierten, klang fast schon zu gut, um wahr zu sein. Zu oft wurden Star-Wars-Fans in den letzten Jahren bitter enttäuscht. Nach dem Durchspielen des Action-Adventures stellen wir zunächst erst einmal erfreut fest, dass Fallen Order genau das ist, was uns versprochen wurde. Ein reinrassiger Singleplayer-Titel ohne irgendwelche Monetarisierungs-Hintergedanken oder Game-as-a-Service-Elemente. Stattdessen hat man sich von großen Einzelspieler-Marken unserer Zeit inspirieren lassen, um in einer Mischung aus Dark Souls, Tomb Raider, Uncharted und God of War ein echtes Star-Wars-Abenteuer zu erzählen.

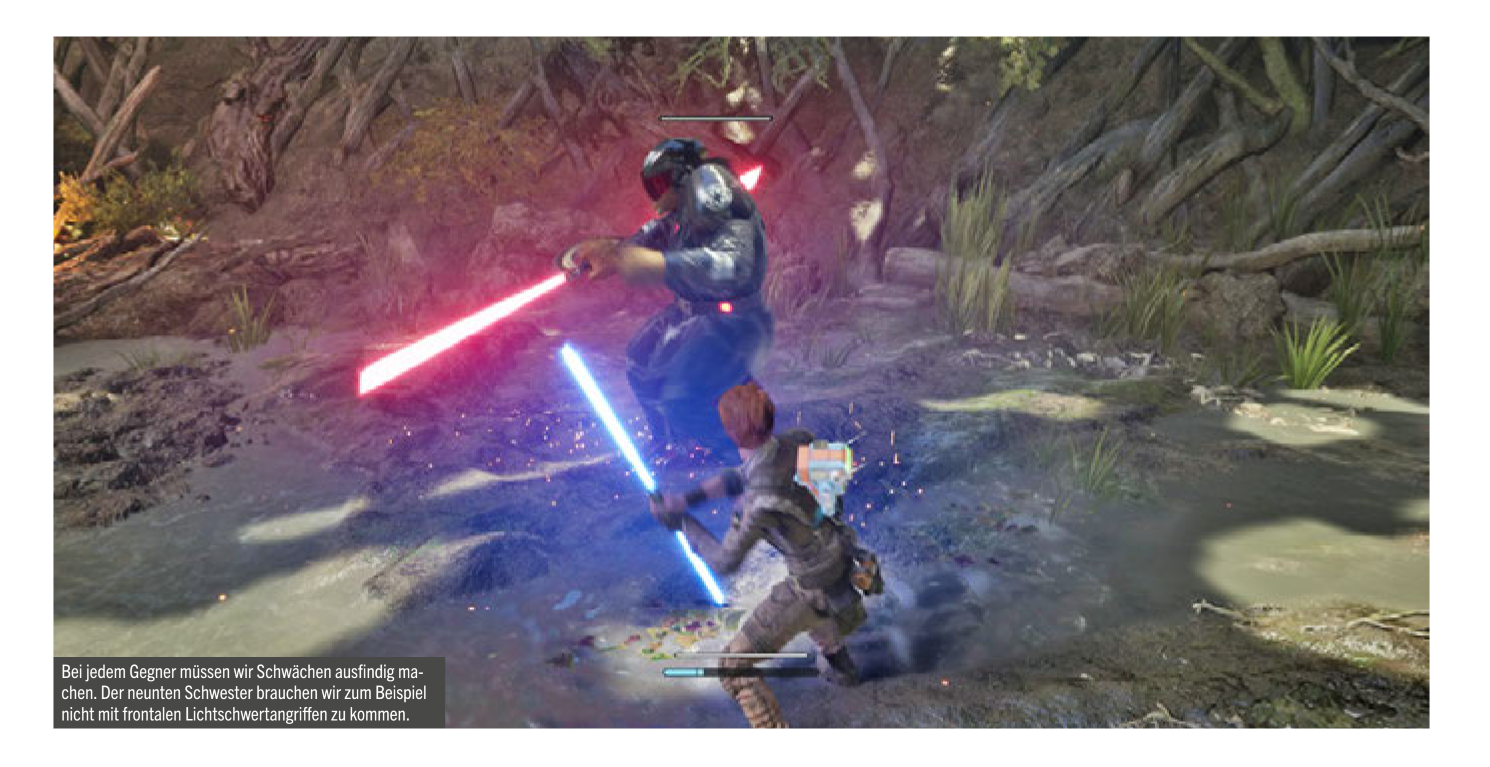
Jedi auf der Flucht

Fünf Jahre nach dem Aufstieg des Galaktischen Imperiums und der Vernichtung des Jedi-Ordens versteckt sich der ehemalige Padawan Cal Kestis auf dem Schrottplaneten Bracca. Durch einen Zwischenfall wird er jedoch gezwungen, seine Macht einzusetzen, was natürlich sofort die Inquisitoren des Imperiums auf ihn aufmerksam werden lässt. Bei seiner waghalsigen Flucht bekommt er unverhofft Hilfe von der ehemaligen Jedi Cere Junda und dem Piloten Greez Dritus mit seinem Raumschiff Mantis. Cere ist ebenfalls eine Überlebende der Jedi-Säuberung. Sie hat zwar selbst die Nutzung der Macht aufgegeben, sich jedoch zum Ziel gesetzt, den Jedi-Orden wieder aufzubauen. Mit Cal an ihrer Seite soll dieses Vorhaben nun endlich gelingen. Allerdings lässt sich das imperiale Inquisitorius nicht so leicht abschütteln und ist den beiden stets auf den Fersen oder gar einen Schritt voraus.

Dieser überspannende Handlungsstrang dient als tragendes Gerüst für eine Erzählung, in der es im Kern vor allem um die persönlichen Schicksale von Cal und Cere geht. Beide Jedi haben mit den Dämonen ihrer Vergangenheit zu kämpfen. Es wird Schritt für Schritt sehr schön immer deutlicher, wie sehr das Leben unter dem Imperium für die einstigen Hüter des Friedens von Opfern, Schuldgefühlen und Reue über vergangene Taten


BD-1, Cere, Greez und Cal (v.l.n.r.) haben ein gemeinsames Ziel, tragen aber jeweils auch ihre eigenen Probleme mit sich herum.


Verbindungen zum restlichen Star-Wars-Universum, wie der Auftritt von Saw Gerrera, werden nicht überstrapaziert.



Bei jedem Gegner müssen wir Schwächen ausfindig machen. Der neunten Schwester brauchen wir zum Beispiel nicht mit frontalen Lichtschwertangriffen zu kommen.

geprägt ist. Dabei kommt es auch zu Konflikten zwischen den Gefährten, die sich durch das eigentliche Ziel der übergeordneten Handlung aber doch stets zusammenraufen.

Ihre stärksten Momente hat die Handlung, wenn sie in direktem Zusammenhang mit bekannten Ereignissen und Figuren aus den Filmen und Serien steht. In diesen Situationen ist meist auch am deutlichsten die unverkennbare Musik von John Williams wahrzunehmen, was für richtig starke Star-Wars-Atmosphäre sorgt. Jedi: Fallen Order versucht aber in weiten Teilen auch auf eigenen Füßen zu stehen und sich nicht zu sehr auf Anknüpfungspunkte mit vorhandenem Material zu verlassen. Aber natürlich muss alles, was im Spiel passiert, in den Gesamtkanon des Universums passen. Daher waren wir besonders auf die Auflösung der Geschichte gespannt. Zwar lieferte das Spiel in seinem letzten Abschnitt noch einige der epischsten Momente der gesamten Story, aber nach der abschließenden Cutscene blieben wir doch eher enttäuscht zurück, denn als Spieler hat man das Gefühl, nicht wirklich etwas erreicht zu haben, sondern dass alle Aktionen der vorangegangenen rund 30 Stunden völlig bedeutungslos waren. Das Schicksal der Charaktere bleibt so offen, dass es schon förmlich nach einem Sequel schreit.

Geschicklichkeits-Kampfsystem

Hervorragend gelungen ist den Entwicklern das Kampfsystem, das nicht nur auf gnadenlose Action setzt. Blocken, Parieren und Ausweichen spielen eine genauso wichtige Rolle wie gezielte Schläge mit dem Lichtschwert und der Einsatz von Machtkräften. Welche Aktionen zum Erfolg führen, hängt dabei auch ganz stark vom Gegner ab. Mit verschiedensten Typen von Sturmtruppen, Droiden und Tieren wird eine sehr gute Gegnervielfalt geboten, bei der die meisten Feinde unterschiedliche Taktiken erfordern. Im Verlauf des Spiels lernt Cal Kestis, entweder bedingt durch die Story oder durch Freischaltungen im Skill-Baum, viele neue Kampffähigkeiten, die dem Spieler ein stetiges Gefühl von der steigenden Macht des Protagonisten vermitteln.

Unser Held ist aber kein Übermensch. Er heilt sich zum Beispiel nicht auf wundersame Weise, nachdem ein Kampf vorüber ist. Stattdessen müssen wir zur Auffrischung unserer Lebenspunkte stets ein Stimpack benutzen, von denen wir aber nur eine begrenzte Anzahl dabeihaben. In der Spielwelt verteilt finden wir sogenannte Meditationspunkte. Hier können wir nicht nur unsere Skillpunkte verteilen und das Spiel speichern, sondern auch eine Rast einlegen. Dabei werden die Lebenspunkte und der Stim-Vorrat wieder aufgefüllt, aber auch alle Gegner im Level respawnt.

Damit das anspruchsvolle Kampfsystem auch für Spieler zu meistern ist, die weniger Wert auf das Erlernen der perfekten Bewegungsabläufe legen, verfügt Fallen Order über vier Schwierigkeitsgrade. Auf der normalen Stufe bietet das Spiel eine gute Herausforderung, wird aber nie so schwer wie ein Dark Souls. Auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad spielt es sich schon fast wie ein Actiontitel, bei dem man kaum auf etwas achten muss. Die beiden höheren Stufen sind dagegen richtig knackig und dürften auch für Veteranen eine harte Nuss darstellen.

Das Besondere an den Schwierigkeitsgraden ist, dass die Entwickler den Gegnern nicht einfach mehr Lebenspunkte verpassen und diese damit zu Schadensschwämmen machen. Auch auf der höchsten Stufe soll ein Stormtrooper genauso leicht aus den Latschen kippen. Der Unterschied liegt vielmehr im vom Gegner ver-

Cal bekommt es auch mit aggressiver Fauna zu tun. Mit dem richtigen Einsatz seiner Kräfte können wir diesem Riesenfrosch unter anderem die Zunge abschlagen.



Normale Sturmtruppen stellen für einen Jedi keine große Bedrohung dar, wenn man ihre Schüsse im richtigen Moment reflektiert.

Die Karte ist ein wichtiges Tool, damit wir uns in den verschachtelten Gebieten nicht verlaufen. Die rot, gelb und grün markierten Durchgänge zeigen an, wo wir noch nicht lang können bzw. was wir noch nicht erkundet haben.

ursachten Schaden sowie dem Zeitfenster, das dem Spieler für Parier- und Ausweichbewegungen zur Verfügung steht. Ein makelloses Timing ist also essenziell, um auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu bestehen. Das trifft besonders auf die Bosskämpfe zu, bei denen es in der Regel noch deutlich intensiver zur Sache geht. Diese besonderen Gefechte setzt das Spiel jedoch recht sparsam und meist auch zu erzählerischen Zwecken ein.

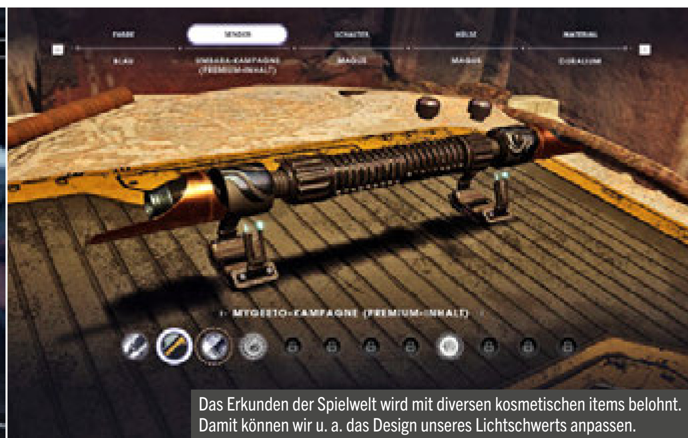
Geheimnisse und Rätsel

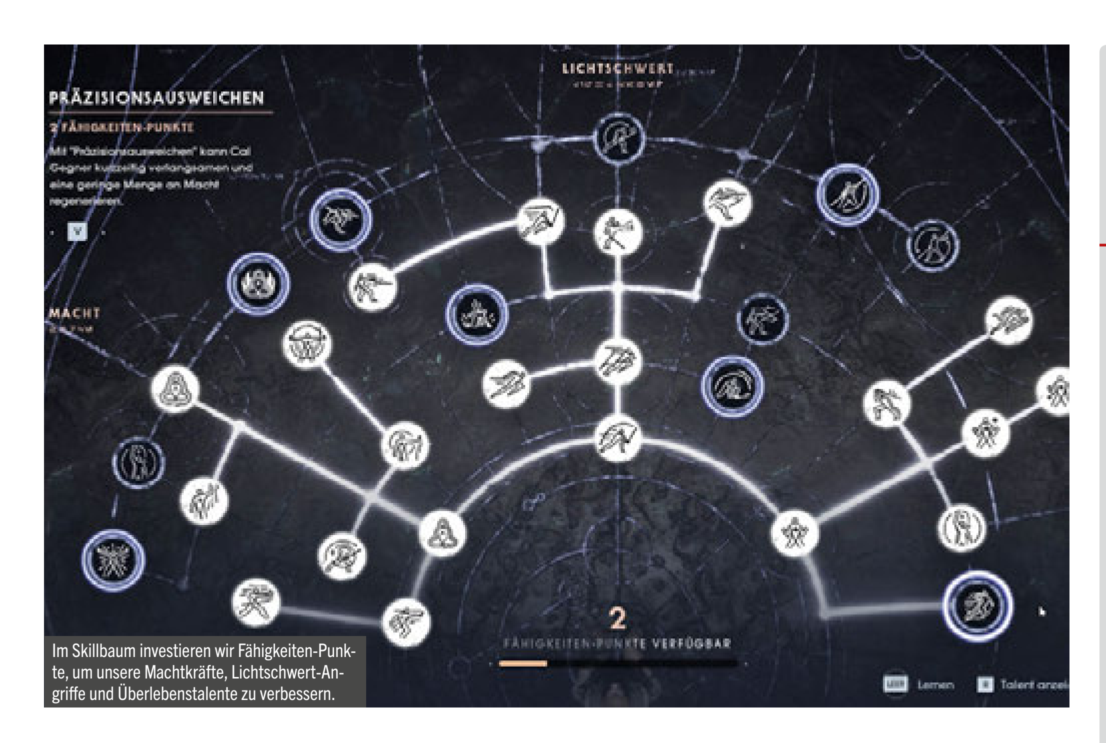
Neben Kämpfen spielt die Erkundung der Spielwelt eine ebenso wichtige Rolle. Zwar muten die Levels zunächst recht linear an, entpuppen sich aber mit der Zeit als teils sehr intelligent verschachtelte Gebiete, die zudem größer ausfallen, als man es zunächst vermutet. Der volle Umfang der Karten lässt sich in der Regel erst viel später ausschöpfen, da wir ähnlich einem Metroidvania immer wieder vor Wegen stehen, die uns mit unseren aktuellen Fähigkeiten noch nicht offenstehen. Insgesamt bereisen wir mit Cal und seiner Crew fünf Planeten, die sich in Größe und Umfang stark unterscheiden. Die meisten Planeten besuchen wir im Verlauf der Handlung mehrfach, sodass wir auch vom Spiel dazu verleitet werden, uns die zuvor noch nicht erkundbaren Bereiche einer Karte erneut anzuschauen. Dabei hätten wir uns jedoch zumindest eine gewisse Art der Schnellreise zu bereits entdeckten Meditationspunkten gewünscht.

Als Belohnung für gründliches Erkunden finden wir immer wieder Kisten, aus denen wir kosmetische Gegenstände erbeuten. Besonders gut versteckt sind sogenannte Geheimnisse. Dabei handelt es sich in der Regel um Verbesserungen für Lebenspunkte, Machtvorrat oder die Tragekapazität von Heilpacks. Um an diese entlegenen Winkel zu gelangen, die auch nicht immer auf der Karte ersichtlich sind, ist häufig der geschickte Einsatz verschiedener Fortbewegungsmethoden in Kombination mit Machtkräften gefragt. Auch bei diversen schön gestalteten Umgebungsrätseln ist immer wieder der Einsatz der eigenen grauen Zellen gefragt. Wenn man nicht weiterkommt, kann man sich zwar Hinweise geben lassen, diese fallen jedoch meist recht vage aus. Die Lösung wird dem Spieler also nicht direkt auf die Nase gebunden. Wo Cal mit seinen Kräften nicht weiterkommt, steht ihm sein kleiner Droiden-Freund BD-1 zur Seite. Der putzige Begleiter kann elektrische Anlagen manipulieren, versorgt uns mit einer Holokarte, wirft uns auf Knopfdruck rettende Heilpacks zu und mischt sich sogar in Kämpfe ein, indem er geschwächte Droiden übernehmen kann. Die Beziehung zwischen Cal und BD-1 geht aber schnell über die eines Werkzeugs und seines Benutzers hinaus und verleiht dem Protagonisten dadurch eine menschliche, warme Seite. Dazu trägt auch bei, dass es den Entwicklern gelungen ist, dem kleinen Droiden durch seine Bewegungen und sein Verhalten sichtbare Emotionen zu verleihen.



Über eine Holo-Karte im Raumschiff Mantis können wir jederzeit frei zu den einzelnen Planeten reisen.


Das Erkunden der Spielwelt wird mit diversen kosmetischen items belohnt. Damit können wir u. a. das Design unseres Lichtschwerts anpassen.



Im Skillbaum investieren wir Fähigkeiten-Punkte, um unsere Machtkräfte, Lichtschwert-Angriffe und Überlebenstalente zu verbessern.

Viel zu lernen du hast

Neben den angesprochenen kosmetischen und passiven Belohnungen lohnt sich das gründliche Erkunden der Spielwelt noch aus einem anderen Grund. Dabei lassen sich nämlich mit Abstand die meisten Erfahrungspunkte verdienen. Immer wieder kann BD-1 Gegenstände oder spezielle Elemente der Umgebung scannen, außerdem kann Cal mit Machtechos interagieren, die Einblicke in vergangene Ereignisse gewähren. Beide Aktionen füllen unsere Datenbank mit Hintergrund-Infos, aber vor allem unsere Erfahrungsleiste. Die durch besiegte Gegner gewonnene XP fällt dagegen in der Regel vergleichsweise gering aus.

Benötigt werden die Erfahrungspunkte, um die dadurch verdienten Skillpunkte in die Bereiche Macht, Lichtschwert und Überleben eines Talentbaumes zu investieren. Hier schalten wir neue Angriffe oder Verbesserungen sowie passive Boni frei. Ein Rollenspiel sollte man dabei allerdings nicht erwarten. Im Spielverlauf lassen sich genug Skillpunkte verdienen, damit am Ende auch der komplette Baum freigeschaltet werden kann. Das System dient also eher dazu, den Spieler Schritt für Schritt an immer komplexere Mechaniken heranzuführen. Auch sonst rennt das Spiel keinem der vielen RPG-Trends hinterher, die in immer mehr Action-Adventures Einzug halten. Es gibt weder ein Crafting-System noch irgendwelche Ausrüstung mit spielrelevanten Werten.

Helle und dunkle Seite der Technik

Anders als bei den meisten anderen EA-Produktionen der letzten Jahre kommt in Fallen Order nicht die hauseigene Frostbite-Engine zum Einsatz. Stattdessen setzt Respawn Entertainment auf die Unreal Engine 4. Diese zaubert eine schicke und stimmige Star-Wars-Atmosphäre auf den Bildschirm. Richtig umgehauen hat uns die grafische Darstellung aber nie wirklich. Zu sehr tollen Wasser- und Nebeleffekten gesellen sich an anderer Stelle wiederum wenig detailreiche Texturen und ein allgemein sehr körnig wirkender Look – selbst mit deaktivierter Filmkörnung.

Die PC-Version macht allgemein einen etwas schärferen und glatteren Eindruck als ihre Konsolen-Pendants. Allerdings hatten wir unabhängig von den gewählten Grafikeinstellungen an einigen Stellen mit unschönen Frameeinbrüchen zu kämpfen, die sich sogar reproduzieren ließen. Bei einem Spiel, das viel Wert auf Präzision und gutes Timing legt, ist das nicht gerade hilfreich.

Mit Ladezeiten hat man in Fallen Order im Grunde nie zu kämpfen. Bis auf den Start des Spiels oder einen Respawn nach dem Ableben des Charakters bekommt man es im Spiel nie mit einem Ladebildschirm zu tun. Um das zu erreichen, haben die Entwickler aber auch tief in die Trickkiste gegriffen. Viele potenzielle Ladestellen wurden mit Levelpassagen kaschiert, in denen sich Cal zum Beispiel durch einen engen Spalt zwängen muss. Zwischen den einzelnen Planeten dient der Hyperraumflug des Raumschiffes inklusive der Unterhaltungen zwischen Greez und Cere als interaktive Ladezeit.


Bei Rätseln kommt es meist auf unsere Parkour- und Machtfähigkeiten an. So müssen wir diesen Feuerbehälter sicher durch feuchte Abschnitte bringen, um an anderer Stelle etwas in Brand setzen zu können.

Gut gelungen ist die Steuerung, für die in jedem Fall ein Gamepad zu empfehlen ist. Das machen auch die Entwickler direkt beim Start der PC-Version deutlich. Wer sich dennoch für Maus und Tastatur entscheidet, wird unserer Erfahrung nach vermutlich ein wenig Eingewöhnungszeit benötigen, um das Handling der teils präzise erforderlichen Eingaben zu beherrschen. Immerhin lassen sich alle Tasten und Funktionen frei belegen. Das Gleiche gilt übrigens auch für die Controller-Steuerung – sehr vorbildlich. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Die gelungene Rückkehr des Star-Wars-Solo-Abenteuers.“

Ja, Star Wars Jedi: Fallen Order ist kein perfektes Spiel. Besonders das Ende der eigentlich ganz ansprechenden Story hat mich dann doch etwas enttäuscht. Aber das ist mir im Grunde gar nicht so wichtig. Ich bin einfach nur froh, dass ich wieder mal ein richtiges Solo-Abenteuer im Star-Wars-Universum erleben durfte – komplett ohne irgendwelchen Schnickschnack. Die Durststrecke bis hierhin war einfach viel zu lang. Umso schöner natürlich, dass das Spiel auch noch verdammt viel Spaß macht. Die Mischung aus herausfordernden Kämpfen, interessant gestalteten Welten und tollen Rätseln lässt mich hervorragend in diese Star-Wars-Welt eintauchen. Schön sind für Kenner wie mich natürlich auch die Anspielungen und Verweise auf bereits bekannte Geschichten und Ereignisse aus anderen Medien. Ich finde es aber auch gut, dass die Entwickler diese Fanservice-Elemente nicht zu häufig einsetzen und sich lieber darauf konzentrieren, ihren eigenen Platz im Universum zu etablieren. Das ist ihnen auf jeden Fall gelungen. Die Wertungsfindung ist mir bei diesem Spiel aber nicht leichtgefallen. Mit abgesetzter Fan-Brille reicht es nicht für mehr, aber als Hardcore-Star-Wars-Fan darf man gerne einen Punkt draufrechnen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ BD-1
- ➕ Abwechslungsreiche Planeten
- ➕ Herausforderndes Kampfsystem
- ➕ Große Gegnervielfalt
- ➕ Skillsystem verleiht Gefühl von stetig steigender Macht
- ➕ Clevere Puzzles, die Machtkräfte nutzen
- ➕ Lohnenswertes Erkunden
- ➕ Super Star-Wars-Atmosphäre
- ➕ Vier Schwierigkeitsgrade
- ➕ Erstaunlich persönliche Geschichte …
- ➖ … die am Ende aber etwas enttäuscht
- ➖ Keine Schnellreise
- ➖ Kein freies Speichern
- ➖ Grafische Schwächen
- ➖ Performance nicht immer stabil



The Outer Worlds

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Hersteller: Private Division
Termin: 25. Oktober 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: Felix Schütz

Obsidians Sci-Fi-Abenteuer punktet mit tollen Dialogen, viel Fallout-DNA und einem herrlich selbstironischen Setting. Da verzeiht man ihm auch gerne so manche Schwäche.

Die wichtigste Frage zuerst: Ist The Outer Worlds ein vollwertiges neues Fallout? Die Antwort lautet: nein. Zwar greift es viele Mechaniken aus Bethesdas Endzeit-Serie auf, verzichtet dabei aber auf eine offene Welt und riesigen Umfang. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch: Das Sci-Fi-RPG überzeugt mit starken Dialogen, interessanten Entscheidungen und einem coolen, retro-futuristischen Setting, das sich selbst nicht immer ganz ernst nimmt. Das Ergebnis spielt sich rundum spaßig und vertraut, wird aber nicht jeden Nerv treffen: The Outer Worlds fühlt sich wie ein Spiel an, das auch schon vor zehn, fünfzehn Jahren möglich gewesen wäre. Manchen wird das zu wenig sein. Andere werden es genau dafür lieben. Die Rollenspiel-Spezialisten von Obsidian Entertainment (Pillars of Eternity) zeichnen für Outer Worlds verantwortlich, hinter dem Projekt stehen Entwicklergrößen wie Leonard Boyarsky und Timothy Cain, die schon an Meilensteinen wie Fallout oder Vampire: The Masquerade – Bloodlines beteiligt waren. Das weckt zu Recht große Erwartungen!

Willkommen in Halcyon!

Mit seinem Schauplatz kann das Rollenspiel kräftig punkten: Obsidian entwirft ein herrlich abgeranztes, satirisch überzeichnetes Sci-Fi-Setting, in dem die Menschheit zwei Weltall-Kolonien errichtet hat, die sich im entfernten Halcyon-System befinden: Die erste auf der lebenswerten, erdähnlichen Welt Terra 2, die andere dafür auf dem unwirtlichen Planeten Monarch, der von allerlei gefräßigen Kreaturen, Riesenpilzen und gefährlichen Schwefelbecken übersät ist. Hier kommt ihr ins Spiel: Zu Beginn werdet ihr als einer von zahllosen vergessenen Kolonisten aus einer Eiskapsel aufgetaut und ohne jegliche Vorkenntnisse ins Abenteuer katapultiert. Euer Retter ist der liebenswert-schusselige Wissenschaftler Phineas Welles, der auch gleich den ersten Job für euch hat: Ihr werdet nach Terra 2 entsandt, wo ihr die Siedlung kennenlernen, Kontakte knüpfen und schlussendlich einen Weg finden sollt, die nötigen Chemikalien aufzutreiben, mit denen Welles auch den Rest der eingefrorenen Kolonisten wiederbeleben möchte.



Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sind selbst Massenkämpfe kein Problem. Unser Tipp: Stellt in den Optionen besser gleich die Stufe „hart“ ein.

An Bord unseres Raumschiffs können wir gelegentlich mit unserer kleinen Crew plaudern. So tiefgängig und spannend wie in Mass Effect wird das aber leider nie.

Auf Wunsch können wir auch einen Zeitlupenmodus aktivieren, um Schwachstellen anzuvisieren. Nötig ist das aber kaum.

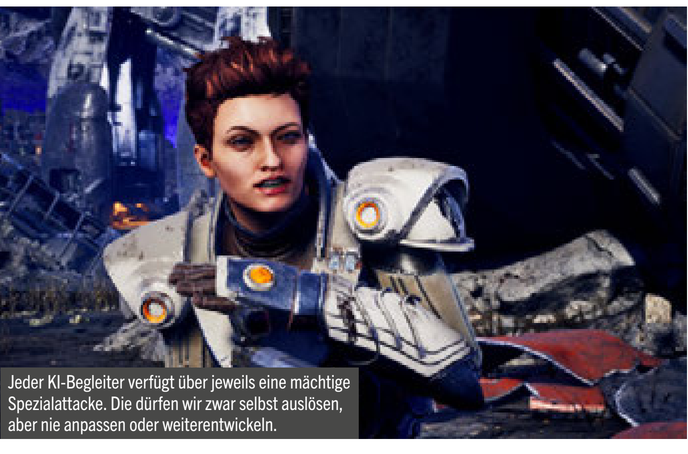
Wie ihr das alles anstellt, ist mehr oder weniger euch überlassen: The Outer Worlds ist zwar überraschend linear aufgebaut, gibt euch aber in vielen Quests und Dialogen genügend Entscheidungen an die Hand, um Halcyons Zukunft maßgeblich zu beeinflussen.

Ihr habt die Wahl

Es gibt keine Regierungen oder Nationalitäten in The Outer Worlds, stattdessen haben in beiden Kolonien unterschiedliche Firmen das Sagen, die nur an einem interessiert sind: Profit. An jeder Straßenecke werdet ihr mit Postern, Leuchtreklamen und Werbeslogans zugeschmissen, der schrille Markenwahn soll die konsumgeilen Bewohner gefügig halten – und sie davon ablenken, dass es ihnen in Wahrheit ganz schön dreckig geht, denn tatsächlich halten sich die Menschen nur noch knapp über Wasser. Die Folge sind soziale Spannungen, immer wieder spalten sich Andersdenkende und Gesetzesbrecher in eigene Splitterfraktionen ab und suchen ihr Glück in der Wildnis. Gut für uns: Wir können nun für verschiedene Seiten Aufträge erfüllen, so unseren Ruf verbessern, für Chaos sorgen oder in manchen Fällen auch mal zwei Streithähne an den Verhandlungstisch bringen.

So richtig tiefgängig und komplex wird The Outer Worlds dabei aber nicht. Gerade im Rahmen der Hauptquest müssen wir oft nur zwischen Variante A und Variante B entscheiden, etwa wenn wir bestimmen, ob wir einer heruntergewirtschafteten, freudlosen Arbeitersiedlung oder einem Lager naturverbundener Deserteure den Strom abdrehen – wer die „gute" Spielweise bevorzugt, muss da nicht lange überlegen. Moralische Grauzonen leuchten die Entwickler nur selten aus, und wenn doch mal eine kniffligere Entscheidung ansteht, tut sich meistens noch ein dritter Lösungsweg auf, der vor allem diplomatischen Spielern die Möglichkeit gibt, einen fairen Kompromiss zu finden. Das alles ist grundsätzlich in Ordnung und macht Spaß, lässt aber langfristige Folgen vermissen: Haben wir beispielsweise die Krise in der Siedlung Edgewater gemeistert, gibt es danach keinen Grund mehr, jemals wieder an den Ort zurückzukehren und die Folgen der eigenen Entscheidungen auszukosten. Auch hat es oft den Anschein, dass unser Ruf (der deutlich in einem Menü angezeigt wird) keine nennenswerte Rolle spielt, viele Entscheidungen wirken dadurch fast losgelöst vom Rest des Abenteuers und beeinflussen einander nur selten. Von einem Spiel, das seine Fraktionen und Quests so in den Mittelpunkt rückt, hätten wir da schon etwas mehr erwartet.

Erst in den letzten Minuten machen sich einige unserer wichtigsten Taten bemerkbar. Allerdings wird die Hauptgeschichte dadurch auch nicht wirklich spannender: Obsidian konzentriert sich deutlich mehr auf das Setting und die interessanten Charaktere darin statt einen fesselnden Plot um das Ganze zu stricken. So überrascht es auch


Jeder KI-Begleiter verfügt über jeweils eine mächtige Spezialattacke. Die dürfen wir zwar selbst auslösen, aber nie anpassen oder weiterentwickeln.


Lügen, überzeugen, bedrohen, bestechen und mehr: Auch das Dialogsystem erinnert stark an Fallout: New Vegas und ist ein klares Highlight von The Outer Worlds!



Waffen verbessern wir mit einem simplen Upgrade-System, in diesem Fall gab's ein Zielfernrohr für unser Gewehr.

nicht, dass sich bis kurz vor dem Finale kein richtiger Oberschurke blicken lässt – und als er dann doch noch kurzfristig die Bühne betritt, fällt er auch noch erstaunlich flach aus. Wohlgemerkt: Die Story ist niemals schlecht oder lieblos, doch gerade von Obsidian hat man auch schon deutlich Besseres gesehen.

Höhen und Tiefen

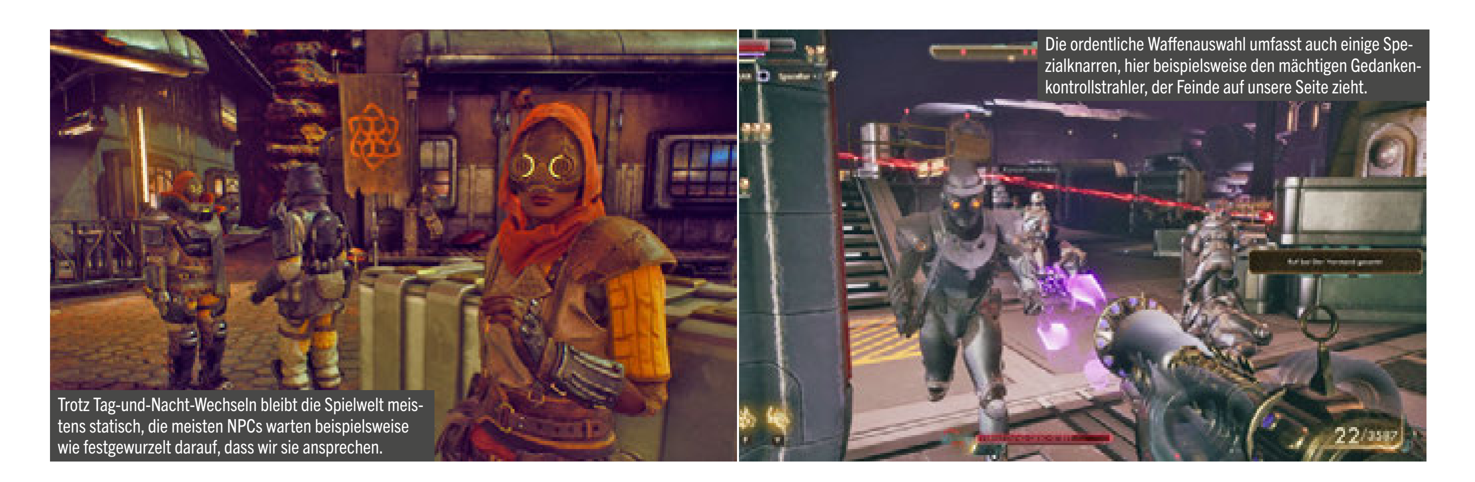
Da ihr zwar größere Levels, aber nie eine zusammenhängende Welt erkundet, erhaltet ihr kurz nach Spielstart ein klappriges Raumschiff, das auf den liebenswerten Namen „Unreliable" (Die Unzuverlässige) hört. Mit dem Kahn reist ihr danach auf einer schlichten Karte zwischen verschiedenen Orten hin und her. So besucht ihr neben Terra 2 und Monarch auch beispielsweise die stimmungsvolle Groundbreaker-Raumstation, wo sich auf engstem Raum verschiedenste Händler, Halunken und Organisationen eingenistet haben. Betritt man so eine Location zum ersten Mal, fühlt man sich unweigerlich an Rollenspiel-Klassiker wie Knights of the Old Republic erinnert, in denen man stundenlang von einem witzigen Gesprächspartner zum nächsten stiefelt, während das Questlog immer länger wird. Ein bisschen retro, aber auch ein großer Spaß! Viele Nebenaufgaben locken an solchen Orten mit mehreren Lösungswegen, etwa wenn wir entscheiden dürfen, ob wir einem zwielichtigen Leichenbestatter unter die Arme greifen und seine Geheimnisse vertuschen oder ob wir ihm stattdessen lieber Gewalt androhen und eine hübsche Summe von ihm erpressen. Diplomatie ist das A und O in The Outer Worlds, egal ob man sein Gegenüber einschüchtern, überzeugen oder anlügen will – hier sollte der Großteil eurer Talentpunkte landen, wenn ihr den gewaltlosen Weg bevorzugt!

Es gibt aber auch ein paar überraschend uninspirierte Aufträge: Da sollen wir beispielsweise nur ein paar entflohene Rattenviecher in einem dunklen Keller einfangen oder einfache Botengänge hinter uns bringen, das spielt sich so spannend, wie es klingt. Einmal betreten wir auch zufällig eine abgelegene Hütte, in der eine verdächtige Familie haust („Mutter hat gleich das Essen fertig, setzt euch doch!") – wer schon mal ein Rollenspiel gespielt hat, sieht den Twist hier schon von Weitem kommen. Gerade von Obisidan hätten wir da mehr frische Ideen und Überraschungen erwartet, doch stattdessen bekommen wir auch häufiger die üblichen Schwarz-Weiß-Malereien aufgetischt, die wir schon zigfach aus anderen Rollenspielen kennen.

Dialoge in Obsidian-Qualität

Doch selbst wenn vielleicht nicht jeder einzelne Auftrag mitreißt, sind die Dialoge das absolute Glanzlicht von The Outer Worlds: Es ist eine Freude, die vielen, oft verschrobenen Charaktere kennenzulernen, ihre Geschichten anzuhören und herauszufinden, was sie in Wahrheit im Schilde führen. Ausgezeichnete englische Sprecher sorgen für mächtig Stimmung, eine deutsche Vertonung hat man sich dagegen leider gespart. Immerhin wurden aber alle Texte und Untertitel sehr gut übersetzt, Obsidians typischer Wortwitz bleibt dabei zum Glück erhalten, das ist wichtig! Denn Humor ist eine prägende Eigenschaft des Spiels, von der satirisch überzeichneten Kulisse über die teils bitterbösen Antwortmöglichkeiten bis hin zum sympathischen Raumschiff-Computer, der uns mit sarkastischen Sprüchen und herrlich unwitzigen Gags bei Laune hält, gibt es in The Outer Worlds erstaunlich viel zu lachen!

Das gilt auch für die sechs Begleiter, die sich uns im Spielverlauf anschließen können und von denen zumindest fünf ausgesprochen sympathisch geschrieben sind. Egal ob die sanftmütige Technikerin Parvati, der grüblerische Vikar Max oder die draufgängerische Nyoka, sie alle klinken sich immer


Trotz Tag-und-Nacht-Wechseln bleibt die Spielwelt meistens statisch, die meisten NPCs warten beispielsweise wie festgewurzelt darauf, dass wir sie ansprechen.

Die ordentliche Waffenauswahl umfasst auch einige Spezialknarren, hier beispielsweise den mächtigen Gedankenkontrollstrahler, der Feinde auf unsere Seite zieht.

Die Action im Shooter-Stil macht Spaß, leider gibt es aber keine Granaten oder coole taktische Gimmicks.

wieder in Dialoge ein, kommentieren das Geschehen und halten uns zwischendrin mit eigenen Begleiter-Quests auf Trab. Anders als bei Bioware-Titeln dürft ihr euch hier aber keine Hoffnungen auf Romanzen machen – für so ein Feature fehlte laut den Entwicklern schlichtweg das Budget, wir haben es allerdings auch nie vermisst.

Bequemes Erkunden

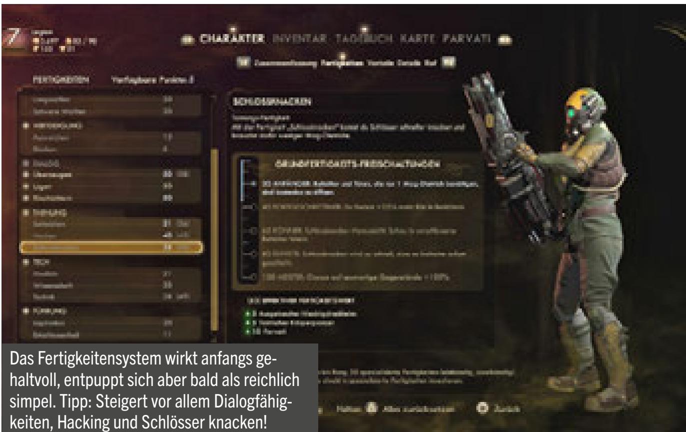
Ihr seid grundsätzlich in der Ego-Ansicht unterwegs, eine Verfolgerperspektive wie in Bethesda-Rollenspielen gibt es nicht. So erkundet ihr nicht nur die (wenigen) Siedlungen und Raumstationen, sondern auch mehrere weitläufigere Außenareale, in denen ihr euch in alle Richtungen umschauen könnt. Tag-und-Nacht-Wechsel erwecken dabei den Eindruck, dass es sich um eine lebendige Welt wie in Skyrim handeln könnte, doch dahinter steckt nicht viel: Die Außenumgebungen sind ähnlich statisch wie in Mass Effect oder Knights of the Old Republic. NPCs haben auch keine richtigen Tagesabläufe, sondern warten einfach an Ort und Stelle, bis wir sie ansprechen. Immerhin reagieren sie halbwegs zuverlässig auf Diebstähle.

Trotzdem macht das Erkunden Spaß, da es auf den verhältnismäßig kleinen Maps genug zu entdecken gibt. Freigeschaltete Orte lassen sich bequem per Schnellreise ansteuern. Das macht auch das häufige Backtracking, das für einige Botengänge und Nebenquests anfällt, einigermaßen erträglich.

Solide Action im Shooter-Stil

Und auch das erinnert stark an Fallout: Alle paar Meter trefft ihr auf feindselige Halunken oder außerirdisches Monstergetier, hier lassen wir in klassischer Shooter-Manier die Waffen sprechen. Eine solide Auswahl an Pistolen, Maschinengewehren, Plasmawerfern und mehr ist im Angebot, außerdem sammeln wir hin und wieder einzigartige Waffen wie einen coolen Gedankenkontrollstrahler, der Gegner kurzzeitig zu Verbündeten macht. Ein paar Nahkampfwaffen sind ebenfalls dabei, fühlen sich aber längst nicht so griffig an wie die meisten Knarren. Wurfwaffen oder Granaten gibt es leider gar nicht und auch exotischeres Kampfgerät – wie etwa Schilde oder unterstützende Drohnen – hat sich Obsidian gespart. Dadurch werden die eigentlich unterhaltsamen Schießereien nach einer Weile doch etwas eintönig.

Immerhin: Waffen und Rüstungen können mit Mods ein wenig aufgepeppt werden, beispielsweise verpassen wir einer einfachen Pistole so einen Plasma-Effekt, der organischen Feinden Verbrennungsschaden zufügt. Außerdem können wir für einen kurzen Moment einen Zeitlupenmodus anwerfen, um etwa die Schwachpunkte von Feinden auszumachen. Das ist ordentlich umgesetzt, spielt aber nur selten eine Rolle, denn die meisten Gefechte arten ohnehin in direkte Schießereien ohne nennenswerten Tiefgang aus. Das liegt auch an der schwachen Gegner-KI, die uns oft erst spät bemerkt oder uns Feinde stur vors Fadenkreuz schickt. Und da viele



Das Fertigkeitensystem wirkt anfangs gehaltvoll, entpuppt sich aber bald als reichlich simpel. Tipp: Steigert vor allem Dialogfähigkeiten, Hacking und Schlösser knacken!



Auf dieser Sternenkarte legt ihr euer nächstes Reiseziel fest. Neben zwei Planeten seid ihr auch auf Raumstationen und einem Asteroiden unterwegs.

Unsere beiden KI-Begleiter kämpfen effektiv mit und stehen uns praktisch nie im Weg. Keine Selbstverständlichkeit!

Gegner auch erstaunlich schnell die Segel streichen, verkommt die Action nach einer Weile beinahe zum Kinderspiel. Darum unser Tipp: Wer Erfahrungen mit Shootern besitzt, sollte den Schwierigkeitsgrad besser gleich auf „Hart" stellen!

Wer es wirklich wissen will, kann auch die vierte Stufe „Albtraum" wählen, auf der noch mal härtere Regeln gelten: Gegner teilen hier deutlich heftiger aus, Begleiter können dauerhaft sterben, ihr müsst Nahrung zu euch nehmen, Körperteile können verkrüppeln und werden nur durch Bettruhe geheilt, außerdem gibt es Einschränkungen bei der Schnellreise und der automatischen Speicherfunktion. Damit ist der Modus sicher nicht für jedermann geeignet, aber zumindest dürfte er all jene ansprechen, die in Spielen vor allem eine Herausforderung suchen.

Nützliche Begleiter

Unsere beiden KI-Begleiter klinken sich nicht nur häufig in Dialoge ein, sie kämpfen auch artig mit und teilen kräftig aus. Ihre Bewaffnung dürfen wir außerdem in eigenen Ausrüstungsbildschirmen festlegen, prima! Jeder Begleiter verfügt obendrein über eine aktive Fähigkeit, die wir aktiv auslösen müssen und die den meisten Gegnern sofort die Lichter auspustet. Dass uns die KI-Kumpels dabei niemals im Weg stehen, hat ein kleines Extra-Lob verdient. Alles in allem gut gelöst von Obisidan!

Es geht aber auch anders: Wer keine Lust aufs Ballern hat, kann zumindest hin und wieder schleichend ans Ziel kommen, etwa indem man sich ungesehen durch ein Labor mogelt, anstatt sich an den Wachen vorbeizukämpfen. Auch hier hat uns die KI leider nur wenig entgegenzusetzen. Und wird man doch mal erwischt, genügt es praktisch immer, ein wenig Bestechungsgeld zu zahlen oder sich mit einer Dialogfertigkeit rauszureden. Das macht das Schleichen leider nie so richtig spannend. Doch immerhin: Weder beim Hacken von Computern noch beim Knacken von Türschlössern müsst ihr nervige Minispiele erledigen, die hat sich Obsidian einfach gespart – eine richtige Entscheidung.

Überflüssiger Kram

Sammelzeug und jede Menge Beute warten nicht nur bei besiegten Feinden, sondern buchstäblich überall in der Spielwelt, besonders die Innenräume sind regelrecht mit Loot gepflastert. Die muntere Sammelei sorgt anfangs noch für Freude, fühlt sich aber irgendwann nur noch wie ein Pflichtübung an. Denn abgesehen von einigen starken Waffen und Rüstungen sacken wir vor allem Munition und Geld (haben wir beides bis zum Abwinken) oder Verbrauchsgegenstände ein. Letztere dienen allein der Heilung und verpassen uns positive Kurzzeiteffekte, die sich im Gefecht aber ohnehin kaum bemerkbar machen. Mit anderen Worten: Den Großteil von dem sammelbaren Kram kann man sich im Grunde sparen.

Etwas besser sieht es bei Waffen und Klamotten aus: Vieles davon brauchen wir zwar auch nicht,



Nicht neu, aber angenehm vertraut: The Outer Worlds spielt sich über weite Strecken wie ein abgespecktes Fallout: New Vegas. Das ist mehr Lob als Kritik!



Mit hübschem Design und netten Details sieht The Outer Worlds auf allen Plattformen gut aus. Einzig die veraltete Mimik vieler NPCs fällt störend auf.


Wer mag, kann auch ein paar Talentpunkte in Nahkampfwaffen stecken. Schusswaffen sind allerdings viel effektiver.

doch zumindest können wir das Zeug ins zwei Handwerksbausteine zerlegen, mit denen wir dann unsere eigene Ausrüstung aufleveln und reparieren können. Der Vorteil: Mit genügend Ressourcen bleiben liebgewonnene Waffen und Körperpanzer für lange Zeit nützlich. Ein richtiges Crafting-System, mit dem sich einzigartige Sets und Upgrades basteln ließen, fehlt aber leider, hier wäre also noch deutlich mehr dringewesen.

Heldenbau ohne Highlights

Auch bei der Charakterentwicklung gibt sich The Outer Worlds eher robust und bodenständig als komplex: Es gibt 18 Fertigkeiten (aufgeteilt auf sieben Gruppen), darunter Waffenbegabung, praktische Talente wie Hacken oder Schleichen oder Dialoghelfer wie Überzeugen oder Einschüchtern. Ingesamt 30 Levels könnt ihr aufsteigen, für jede neue Charakterstufe dürft ihr zehn Punkte auf solche Fertigkeiten verteilen. Hier entscheidet zwar der persönliche Geschmack, allerdings raten wir zumindest auf den drei normalen Schwierigkeitsstufen dazu, die meisten Punkte in Dialogfertigkeiten zu stecken – die braucht man schließlich häufiger als Angriff oder Verteidigung. Und wer sich mal verskillt, kann seine Talentpunkte an Bord des Raumschiffs einfach noch mal umverteilen. Schön, dass Obsidian auch daran gedacht hat!

Alle zwei Levelaufstiege darf man sich außerdem einen von 42 Vorteilen aussuchen, die im Grunde den Perks aus Fallout entsprechen. Einige davon sind sehr nützlich, es gibt beispielsweise gesteigertes Grundleben, höhere Tragekapazität oder schnellere Sprint-Geschwindigkeit. Andere fallen aber auch ziemlich langweilig aus, sie verbessern beispielsweise nur den Zeitlupenmodus oder stärken eure Begleiter. So richtig markante Perks wie beispielsweise in Fallout 3, die eigenständige Spielweisen möglich machten, gibt es leider nicht. Das entwertet auch ein besonderes Feature von The Outer Worlds: Hin und wieder bietet euch das Spiel nämlich an, einen permanenten Nachteil zu kassieren, als Gegenleistung erhaltet ihr dafür einen neuen Vorteilspunkt. In der Theorie ein cooles System, doch da sich die meisten Vorteile ohnehin kaum lohnen, fehlte uns der Anreiz, einen Nachteil dafür in Kauf zu nehmen.

40 Stunden Spielzeit

Schon im Vorfeld hatten die Entwickler offen kommuniziert, dass The Outer Worlds kein Rollenspiel-Monster mit dem Umfang eines Skyrim werden soll – und genau so ist es auch gekommen. Wir haben knapp 40 Stunden gebraucht, um alle Haupt- und Nebenquests zu erledigen, wer manche Aufgaben ignoriert oder nicht alles erkundet, ist auch deutlich schneller durch. Für diese Länge gehen die Spielmechaniken, Locations und Geschichten völlig in Ordnung. Durch die vielen Quest-Entscheidungen und witzigen Dialoptionen bietet das Spiel außerdem einigen Wiederspielwert.

Stil geht vor Technik

Grundsympathisch, aber alles andere als modern – so wie das Gameplay präsentiert sich auch die Optik. Mithilfe der Unreal Engine zaubert Obsidian mühelos weitläufige Landschaften, saubere Texturen und hübsche Reflexionseffekte auf den Bildschirm, das wirkt vor allem auf dem PC wie aus einem Guss, ist aber technisch nie wirklich beeindruckend. Das gilt auch für die etwas hölzerne Charakterdarstellung, die in Dialogen mit steifer Mimik zu kämpfen hat – da sind andere Rollenspiele schon deutlich weiter. Solche Schnitzer gleicht das Spiel allerdings mit seinem sympathischen, oft detailverliebten Design aus, sei es bei den abwechslungsreichen Kostümen oder den witzigen Anzeigetafeln, die wir allerorts entdecken.

Ein dickes Lob hat sich außerdem die Musikuntermalung verdient: Vom wunderschönen orchestralen Thema, das schon im Hauptmenü für Vorfreude sorgt, bis hin zu den zurückhaltenden, sphärischen Klängen, die wir beispielsweise an Bord unseres Raumschiffs zu hören bekommen, ist der Soundtrack über weite Strecken prima gelungen.

PC vs. Konsole

Auch mit dem Gamepad ist The Outer Worlds sehr gut spielbar, einzig das Inventar fällt ein wenig umständlicher aus als mit Maus und Tastatur. Technisch macht das Spiel auf PS4 eine etwas bessere Figur als auf Xbox One: Die Texturen sind zwar nicht so scharf wie auf dem PC, doch dafür läuft der Titel meist sehr flüssig und sauber. Auch optisch hat die PS4-Fassung im Vergleich zur normalen Xbox One die Nase vorn, auf der Microsoft-Konsole muss man beispielsweise mit verringerter Vegetation und etwas matschigeren Texturen vorliebnehmen. Auf PS4 Pro und Xbox One X bietet The Outer Worlds dank hochauflösender Texturen, feinerer Schatten und 4K-Support ein etwas schöneres Bild als auf den normalen Geräten. Dafür teilen sich alle Konsolen einen Nachteil, nämlich die Ladezeiten bei Gebietswechseln oder der Schnellreise, die mit rund 30 Sekunden deutlich länger ausfallen als auf dem PC.

Hinweis: Die PC-Fassung ist ein Jahr lang zeitexklusiv nur im Epic Store und Microsoft Store erhältlich. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Kein neues Fallout, aber ein tolles Sci-Fi-Abenteuer mit Stil und Humor“

Da freut sich nicht nur der Fallout-Fan in mir: Obsidian serviert ein rundum sympathisches, überaus stimmungsvolles Abenteuer, das im Großen und Ganzen das liefert, was ich mir erhofft hatte: Ein wunderbar abgeranztes Sci-Fi-Setting, liebenswerte Figuren und starke Dialoge voller Entscheidungsmöglichkeiten. Allein dafür habe ich es richtig gerne durchgespielt! Doch so sehr mir der Schauplatz und das Retro-Spielgefühl im Fallout-Stil zusagen, bin ich nicht rundum begeistert: Weder bei den Kämpfen noch bei der Charakterentwicklung zieht das Rollenspiel alle Register, das spielt sich alles solide und vertraut, bringt aber null Überraschungen oder eigene Ideen. Auch bei den Fraktionen, der Hauptquest oder dem Rufsystem werde ich das Gefühl nicht los, dass Obsidian hier wertvolle Möglichkeiten verschenkt. Vom Prädikat „Pflichtkauf“ ist The Outer Worlds darum für mich noch ein ganzes Stück entfernt – ein richtig gutes Sci-Fi-Abenteuer ist es aber allemal geworden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathisches Sci-Fi-Setting
- ➕ Toll geschriebene Dialoge
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Treffsicherer Humor
- ➕ Exzellente englische Sprecher
- ➕ Viele Entscheidungen in Quests
- ➕ Vertrautes Fallout-Spielgefühl
- ➕ Nettes, detailverliebtes Design
- ➕ Kurze Ladezeiten (PC)
- ➕ Solider Umfang, Wiederspielwert
- ➖ Spannungsarme Hauptstory
- ➖ Manche Questentscheidungen lassen Auswirkungen vermissen
- ➖ Etwas leblose Spielwelt
- ➖ Solide, wenn auch simple Action
- ➖ Viele überflüssige Items
- ➖ Etwas fade Charakterentwicklung
- ➖ Charaktere grafisch veraltet
- ➖ Schwache Gegner-KI





Disco **Elysium**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: ZA/UM
Hersteller: Humble Bundle
Termin: 15. Oktober 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: nicht eingestuft

Mit Disco Elysium betritt ein Detektiv-Rollenspiel die Bühne, über das die Spielerschaft noch in vielen Jahren sprechen wird – sofern sie fit in der englischen Sprache ist.

Von: Maci Naeem Cheema

Der aktuelle Erfolg von Disco Elysium wird den einen oder anderen Spiele-Enthusiasten sicherlich überraschen. Nur die wenigsten hatten das isometrische Indie-RPG des estnischen Studios ZA/UM auf dem Zettel. Die Historie des Studios ist fast so absurd wie Disco Elysium selbst. Was als Zusammenschluss aus einer Vielzahl an Künstlern entstand, entwickelte sich zu einem 20-köpfigen Entwicklerstudio. Ziel des Studios? Ein komplexes und einzigartiges Detektiv-Rollenspiel, damals noch unter dem Namen No Truce With The Furies, zu entwickeln. 2018 wurde der Titel mit einem ersten Gameplay-Trailer in Disco Elysium umgetauft. Dabei orientieren sich die Entwickler klar an Tabletop-Spielen wie Dungeons & Dragons und an Vorbildern wie Baldur's Gate oder Planescape: Torment, bringen dabei aber jede Menge Kreativität und Individualität mit ein. Disco Elysium unterscheidet sich grundlegend von anderen Rollenspielen und kreiert einen wilden Mix aus Point & Click und Oldschool-RPG. Wer sich auf das Spiel einlassen möchte, sollte allerdings nicht lesefaul sein! Um das Phänomen rund um Disco Elysium zu erklären, fangen wir aber erst einmal bei null an.

Ich bin das Gesetz!

Disco Elysium beginnt, wie für Rollenspiele üblich, im Charakter-Editor. Aber lasst euch gesagt sein: An diesem frühen Punkt im Detektiv-Abenteuer gibt es nur


Disco Elysium beginnt klischeehaft: mit dem Gedächtnisverlust. Wir erwachen nach einem Drogen- und Alkoholtrip im Hotelzimmer. Wer wir sind? Absolut keine Ahnung.


Wenig später klärt sich auf, dass wir ein Detektiv sind, der einen Fall um einen erhängten Mann lösen soll.

Zwar gibt es kein Kampfsystem, die eine oder andere physische Auseinandersetzung erwartet uns dennoch.

Standardkost. Zwischen einer Vielzahl an wilden Frisuren wählen, Hautfarbe oder Geschlecht bestimmen? Fehlanzeige. Mit solchen Banalitäten möchte sich Disco Elysium überhaupt nicht beschäftigen. Stattdessen wählen wir entweder zwischen drei vorgefertigten Archetypen (dem Denker, dem Sensiblen oder dem Physischen) oder erschaffen einen ganz eigenen Charakter. In diesem Fall stehen uns im ersten Schritt vier Attribute (Intellekt, Psyche, Körperbau und Motorik) zur Verfügung. Haben wir das erledigt, dann können wir zusätzlich noch eine Fertigkeit freischalten. Die Auswahl beinhaltet insgesamt 24 Fertigkeiten, die uns kaum besser gefallen könnten. Manche von ihnen, wie Logik oder Empathie, sind selbsterklärend und ein fundamentales Werkzeug im Detektiv-Alltag. Andere sind komplexe Charakterzüge, verständlich und kreativ verpackt. „Inland Empire“ stärkt unsere Vorahnungen und unser Bauchgefühl, führt aber auch laut Beschreibung zu Träumen im Wachzustand. Sich durch die riesige Anzahl an Möglichkeiten durchzubeißen, kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, vermittelt uns aber ein Gefühl von Freiheit, welches wir so schon lange nicht mehr im RPG-Kosmos empfunden haben. Spielen wir einen sehr gebildeten, intellektuellen Detektiv, dem die eigene Psyche so langsam flöten geht? Oder doch lieber den muskulösen Disco-Haudrauf, der gern Karaoke singt und in einem Sumpf aus Drogen, Partys und Alkohol versinkt? Die Wahl liegt ganz bei euch und selten war sie so individuell wie in Disco Elysium.

Wo Nichts ist …

Hat man sich einmal für einen Charakter entschieden, dann startet man in die schön düstere Spielwelt. Dabei setzt Disco Elysium gleich zu Beginn auf eine fordernde Sprache mit viel Feingefühl für Humor und Poesie. Wir finden uns in einer schäbigen Herberge und einem noch schäbigeren Hotelzimmer wieder – Letzteres ist unsere Schuld, wie sich im weiteren Verlauf herausstellt. Unser „Held“ ist nämlich am besten als Häufchen Elend zu beschreiben. Ein Trunkenbold, der mit einem monströsen Kater erwacht. Das geht sogar so weit, dass uns simple Antworten auf Fragen wie „Wer sind wir?“ oder „Was ist unsere Aufgabe?“ einfach nicht in den Kopf kommen möchten. Das klingt im ersten Moment nach dem klischeehaften Rollenspieleinstieg, den man schon unzählige Male gesehen hat, entpuppt sich wenig später aber als die einzig richtige Entscheidung. Die Freiheit, die uns Disco Elysium gibt, kann sich nämlich nur so richtig entfalten. Als Alkoholleiche quälen wir uns durch das Hotel, suchen unsere Klamotten zusammen und treffen am Ausgang auf unseren Kollegen Kim. Der gibt uns endlich mehr Einblick in die Situation: Wir sind ein Cop und sollen den Tot eines erhängten Mannes aufklären. Ob wir dafür wirklich der richtige Mann sind?!


Die spannende Spielwelt von Disco Elysium ist detailliert und schön präsentiert. Größter Pluspunkt: Alles fühlt sich glaubwürdig an und strotzt vor Lebendigkeit.


Disco Elysium trumpft mit Dialogen auf, die wir selten auf diesem Niveau gesehen haben. Jede Unterhaltung macht Spaß und erweckt den Wunsch nach mehr.

Optische Anpassungen gibt es ebenfalls. Ihr möchtet einen alkoholabhängigen Partyhengst spielen? Kein Problem.

(K)ein Fall für die Tonne?

Im Laufe der Zeit ergeben sich langsam immer mehr Details, ein vollkommen klares Bild zeichnet Disco Elysium aber nur selten. Das ist eine der großen Stärken des Abenteuers. Bevor wir beispielsweise – wie es die Etikette erfordert – unserem neuen Kollegen unseren Namen verraten (den wir nicht wissen), spricht unsere „Konzeptualisierung“ mit uns und weist uns darauf hin, dass hier und jetzt der perfekte Moment ist, sich einfach einen auszudenken. Die verschiedenen Stimmen in unserem Kopf sprechen mit uns und kreieren so dermaßen gelungene Dialoge, dass wir mehrfach innehalten mussten. Manchmal warnen sie uns vor geplanten Aussagen, an anderer Stelle wollen sie uns zu einer Entscheidung verführen oder analysieren das Verhalten unseres Gesprächspartners. Disco Elysium ist nicht vollkommen vertont. Die ersten Sätze eines Gesprächs zwar schon, danach ist aber Funkstille. Die Sprecher gefallen uns meist verdammt gut, daher wäre eine komplette Vertonung natürlich schön gewesen, ein großer Makel ist das aber nicht.

Ist unser Darsteller in der frustrierenden Fiktion anfangs noch ein unbeschriebenes Blatt, entwickelt sich durch ein gut getaktetes Krimi-Schauspiel ein tiefgreifender Charakter mit viel emotionaler Schlagkraft. Gibt es vielleicht sogar einen Grund für seinen Alkoholkonsum? Beinahe jede Figur in der Welt, ob Haupt- oder Nebencharakter, regt zum Nachdenken an – selbst nachdem das Flimmern des Bildschirmes längst erloschen ist.

Doch so toll Disco Elysium, dessen Charaktere und Dialoge geschrieben sind, einen großen „Nachteil“ hat die futuristische Kapitalismus-Dystopie. Wer nicht wirklich sattelfest in der englischen Sprache ist, der tut sich schwer. Alle Dialoge sowie das User Interface sind nur auf Englisch verfügbar und mit reinem Schulenglisch könnte die Reise holprig werden. Eine Menge Holz bietet Disco Elysium also allemal, genau so auch in der Spielwelt: die sich auf einer Insel befindende Stadt Revachol.

Die Stadt des Scheiterns

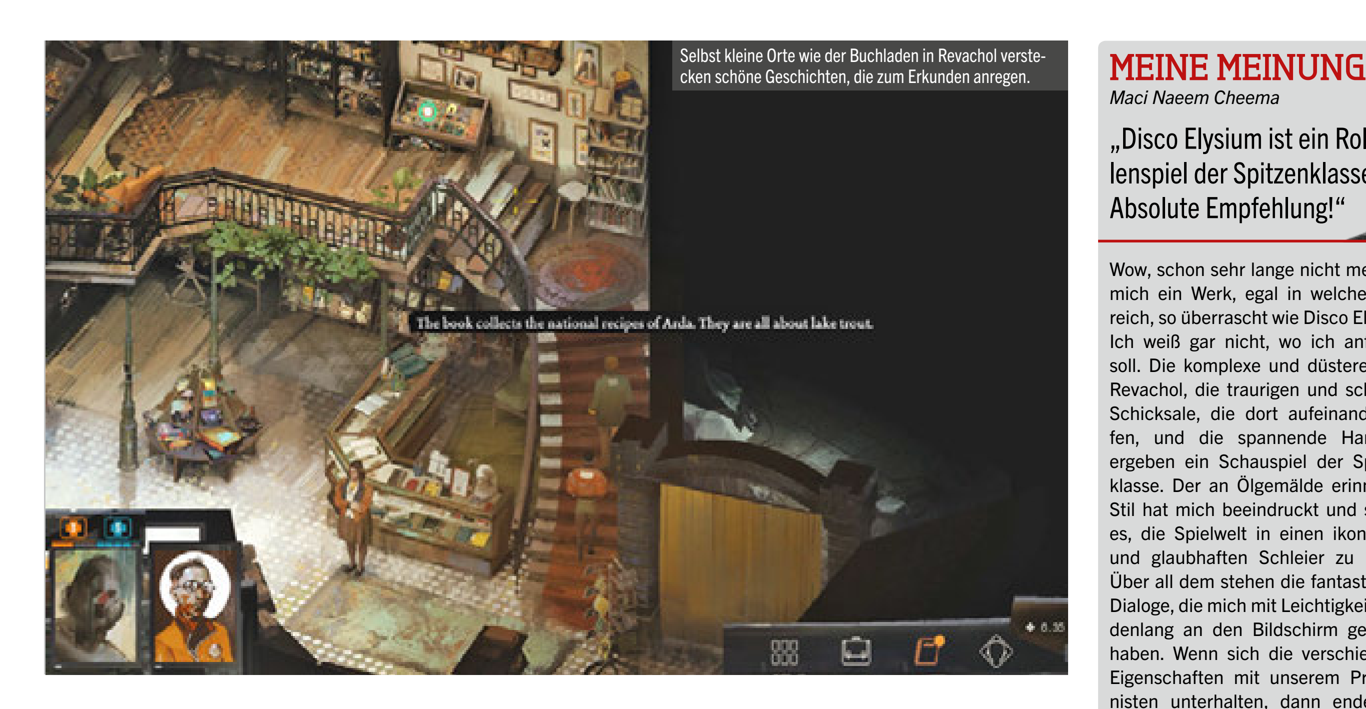
Die Welt von Disco Elysium zu beschreiben, ist kein leichtes Unterfangen. In Revachol ist jede Regierungsform kläglich gescheitert, die in der Vergangenheit liegende Revolution zerbrochen und heute gilt die Stadt als Paradies des Neoliberalismus. Billige Arbeitskräfte gibt es zuhauf und der Markt allein formt und bestimmt die Gesellschaft. Im Kern ist Revachol ein Schattentheater: Es gibt viel Licht und Schatten, die große Kontraste bilden und fester Bestandteil der Spielwelt



Disco Elysium spielt in der nahen Zukunft, strickt aber viele unterschiedliche Epochen zusammen. Die Welt gefällt vor allem, da sie so ikonisch und einzigartig wirkt.



Der an Ölgemälde erinnernde Look des Titels fängt perfekt die Welt und ihre Charaktere ein. Viele Kulissen profitieren enorm vom Stil und laden zum Staunen ein.



Selbst kleine Orte wie der Buchladen in Revachol verstecken schöne Geschichten, die zum Erkunden anregen.

sind. Arm, prächtig, zerbrochen, entehrt, verloren und gefunden. Revachol ist alles und gleichzeitig nichts. Irgendwann war die Stadt einmal ein prunkvoller Ort – wann das war, wissen jedoch nur noch die wenigsten. Jeder einzelne Bewohner hat einen glaubhaften Zweck und eine Berechtigung, Teil des Spielinhalts zu sein. Jedes Gespräch ist ein Genuss und jedes Treffen ein Gewinn. Dabei traut sich Disco Elysium, auch ernste Themen anzusprechen. Rassismus, Politik, Gewalt in jeglicher Form sowie Drogen- und Alkoholmissbrauch und ihre Folgen sind nur einige Beispiele.

Das alles ist verpackt in einer trotz ihres Drecks wunderschönen Szenerie. Revachol erinnert an ein altes Ölgemälde und versteckt in jeder Ritze spannende Details. Jedoch nicht, wie man es von den meisten anderen Spielen kennt. Es sind nicht die Verbrauchs- und Ausrüstungsgegenstände, die uns zum Erkunden anregen, sondern die Menschen und die Gesellschaft. Sammelfreunde kommen trotzdem nicht zu kurz. In Revachol gibt es nämlich auch Ausrüstung und Objekte zu finden. Kleidungsstücke beeinflussen durch Boni unsere Fertigkeiten und unsere Außenwirkung, Heilgegenstände retten uns vorm Tod und Drogen stärken unsere Gewinnchancen für einen gewissen Zeitraum. Richtig gelesen, das Spielprinzip von Disco Elysium beruht nämlich auf prozentualen Wahrscheinlichkeiten.

Never tell me the odds!

Disco Elysium verzichtet beinahe vollkommen auf Kämpfe. Zwar kommt es durchaus in der einen oder anderen Situation zu physischen Aktionen, deren Erfolg wird aber, wie auch bestimmte Dialogoptionen, durch eine Wahrscheinlichkeit bestimmt. Das Grundkonzept erinnert an Pen&Paper-Abenteuer. Unsere Fertigkeiten, Attribute, Entdeckungen und auch unsere Kleidung entscheiden über Erfolg oder Misserfolg. Die Verlockung des Spiels, durch penibles Speichern und Neuladen Gespräche so oft durchzuexerzieren, bis sie endlich den ersehnten Verlauf nehmen, könnte man kritisieren. Da es aber stets in der Hand des Spielers liegt, wie sehr er mit der Immersion brechen möchte, verzichten wir darauf. Außerdem ist Scheitern nicht das Ende der Welt. Oft eröffnen sich uns erst dadurch interessante neue Möglichkeiten. Ein zusätzliches Spielsystem ist das Gedankenkabinett. Während der rund 50-stündigen Spielzeit stolpern wir immer wieder über „Gedanken“. Jene können wir im Menü aktivieren und mit ein wenig Zeit „zu Ende denken“. Solche Gedanken können uns mit Boni und Fähigkeiten belohnen, aber ebenfalls „bestrafen“. Negative Einflüsse sind also durchaus möglich. Eine Warte- oder Meditationsmöglichkeit gibt es übrigens nicht. Disco Elysium hat einen strikten Zeitplan. Zu Bett gehen können wir erst ab 21 Uhr, mit manchen Leuten Kontakt aufnehmen nur, wenn wir uns an ihren Zeitplan halten. Die verschiedenen Einzelteile bilden eine hochkomplexe Spielwelt, die sich wunderbar lebendig anfühlt. Toll!



Das Skill-System und das Gedankenkabinett laden zum Experimentieren ein und geben viele Möglichkeiten, einen komplexen und eigenen Charakter zu erschaffen.

Das Rollenspiel des Jahres?

Disco Elysium wirbelt jede Menge Staub im Rollenspiel-Genre auf. Dermaßen tolle Dialoge & Charaktere und eine so komplexe Welt haben wir schon lange nicht mehr im Spiele-Kosmos gesehen und die Freiheit, die die Entwickler den Spielern geben, ist einzigartig. Gleichzeitig sollte man sich aber dessen bewusst sein, dass ein Großteil des Abenteuers aus Lesen besteht und die Texte in anspruchsvollem Englisch geschrieben sind. Wer darauf keine Lust hat, für den ist das Spiel nicht geeignet. Am Ende bleibt nur zu sagen: Wer sich auf Disco Elysium einlässt, der wird mit einem der besten Spiele seit Langem belohnt. Punkt. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema

„Disco Elysium ist ein Rollenspiel der Spitzenklasse. Absolute Empfehlung!“

Wow, schon sehr lange nicht mehr hat mich ein Werk, egal in welchem Bereich, so überrascht wie Disco Elysium. Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll. Die komplexe und düstere Stadt Revachol, die traurigen und schrägen Schicksale, die dort aufeinandertreffen, und die spannende Handlung ergeben ein Schauspiel der Spitzenklasse. Der an Ölgemälde erinnernde Stil hat mich beeindruckt und schafft es, die Spielwelt in einen ikonischen und glaubhaften Schleier zu hüllen. Über all dem stehen die fantastischen Dialoge, die mich mit Leichtigkeit stundenlang an den Bildschirm gefesselt haben. Wenn sich die verschiedenen Eigenschaften mit unserem Protagonisten unterhalten, dann endet das nicht selten in bravourösem Storytelling. Der einzige Nachteil: Nach dieser Wucht kann ich mich unmöglich mit Genre-Nachbarn wie The Outer Worlds auseinandersetzen. Danke, Disco Elysium, du hast mir zukünftige Spiele (erst mal) ziemlich versaut.

PRO UND CONTRA

- ＋ Großartig geschriebene Dialoge
- ＋ Eine hochkomplexe und vielschichtige Spielwelt
- ＋ Spannende Handlung, die bis zum Ende fesselt
- ＋ Sehr kreatives und spaßiges Skill-System mit viel Freiheiten
- ＋ Eine Vielzahl an tollen Charakteren
- ＋ Ein einzigartiger Mix aus Old-school-RPG und Point & Click
- ＋ Gespräche mit vielen Lösungswegen
- ＋ Ein ikonischer, an Ölgemälde erinnernder Stil
- ＋ Hoher Wiederspielwert
- ＋ Viele interessante Nebenaufgaben
- ＋ Entscheidungen mit Auswirkungen
- − Sehr viel Lesearbeit
- − Nur auf Englisch, zusätzlich sehr anspruchsvolle Sprache
- − Mehr Vertonung hätte die Präsentation verstärkt & zugänglicher gemacht

WERTUNG 9

Call of Duty: Modern Warfare

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Hersteller: Activision Blizzard
Termin: 25. Oktober 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: David Benke

Mit dem Shooter-Reboot wollen die Entwickler von Infinity Ward an die Erfolge alter Zeiten anknüpfen. Ob diese Rechnung aufgeht, verraten wir euch in unserem ausführlichen Test.

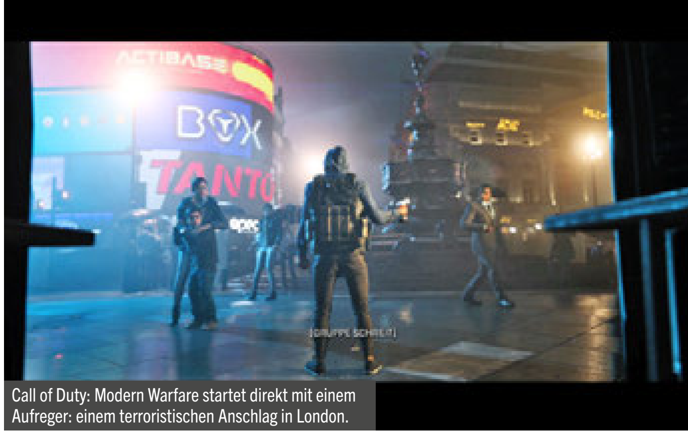
Mit ihren jährlich erscheinenden Teilen sorgt die Call-of-Duty-Reihe sorgt immer wieder zuverlässig für Aufruhr. Das ist auch beim mittlerweile 16. Ableger namens Modern Warfare nicht anders. Im Zentrum der Debatte steht erneut die Story des First-Person-Shooters, und zwar nicht, weil sie komplett fehlt und durch einen Battle-Royale-Modus ersetzt wurde wie noch in Black Ops 4. Vielmehr reiben sich viele Spieler und Journalisten am Inhalt und der expliziten Inszenierung der Kampagne. Nicht nur einmal wurde im Vorfeld des Release, der am 25. Oktober für PC, PS4 und Xbox One erfolgte, darüber diskutiert, ob Entwickler Infinity Ward hier nicht eine Grenze überschreite. Auch wir zeigten uns nach unserer ersten Anspielmöglichkeit im Mai durchaus kritisch, sprachen vom „nächsten Skandalspiel der Reihe" und fragten uns, ob Szenen wie Giftgas auf Kinder denn wirklich sein müssten.

Gut fünf Monate später liegt uns nun die Vollversion von Modern Warfare vor. So konnten wir uns endlich die komplette Kampagne zu Gemüte führen und davon überzeugen, ob es die Entwickler wirklich nur auf Schlagzeilen abgesehen haben oder hinter den kontroversen Designentscheidungen doch mehr Sinn steckt.

Laden und Sichern

Bevor es aber überhaupt mit irgendetwas losgeht, muss (zumindest auf den Konsolen) erst mal ein riesiges Update heruntergeladen werden. Auch wenn Modern Warfare als Retailversion mit Disc kommt, seid ihr gezwungen, über 50 Gigabyte an Daten aus dem Netz zu ziehen. Sonst geht rein gar nichts – abgesehen vom Hauptmenü. Und auch auf dem PC lässt sich die Kampagne ohne Internetverbindung nicht spielen. Das senkt die Vorfreude dann doch etwas.

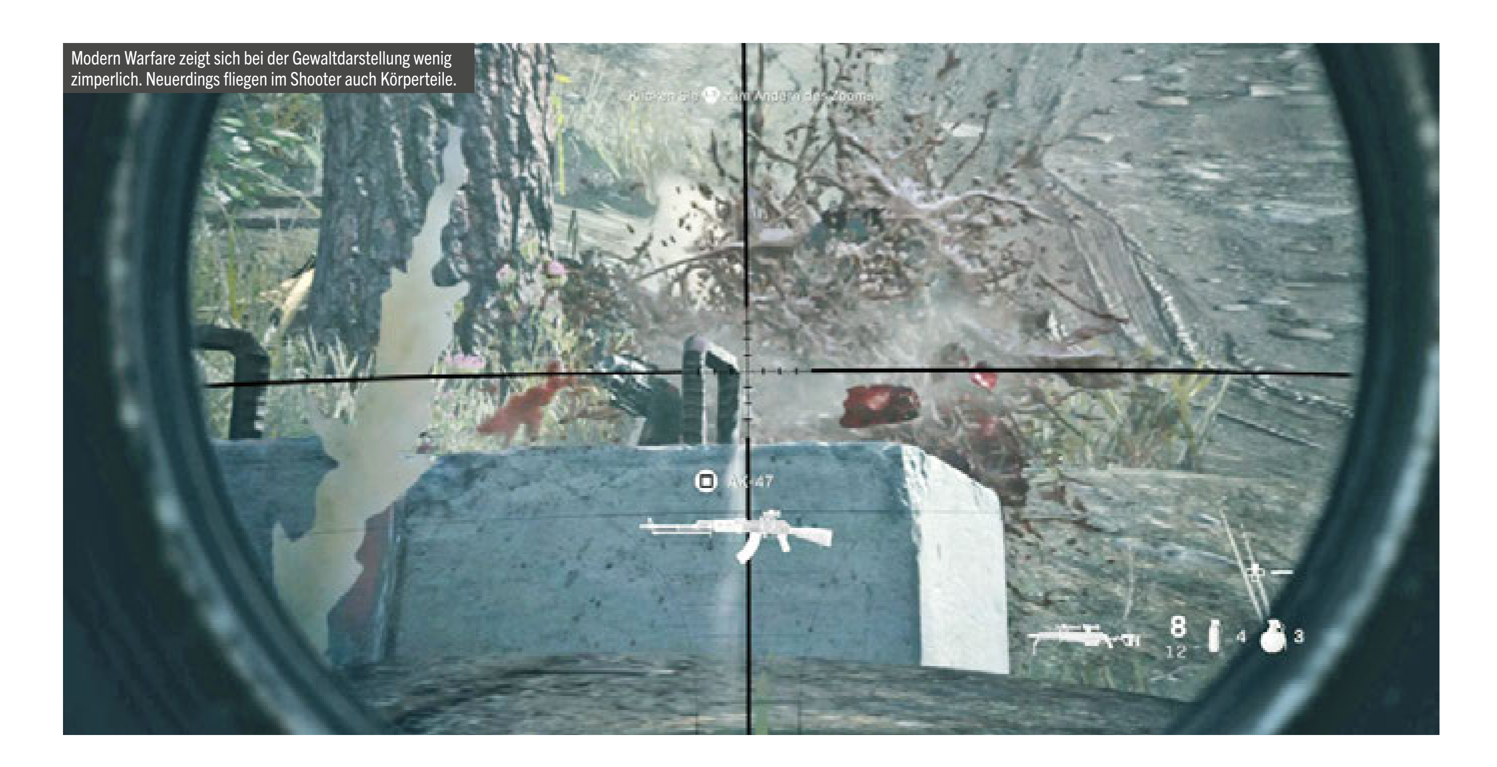
Eine knappe Stunde und diverse Neustarts später waren wir dann aber endlich startklar. Zeit also, sich ins Getümmel zu stürzen. Wie es ein Reboot so von Natur aus an sich hat, schmeißt Modern Warfare natürlich alles über den Haufen, was in den vorangegangenen drei Teilen der Serie passiert ist. Oberschurke Makarov, die russischen Ultranationalisten und die Invasion der USA – alles Schnee von gestern. Stattdessen schlägt



Call of Duty: Modern Warfare startet direkt mit einem Aufreger: einem terroristischen Anschlag in London.



In einer US-Botschaft müsst ihr mithilfe von einigen Kameras die Zivilisten sicher nach draußen navigieren.



Modern Warfare zeigt sich bei der Gewaltdarstellung wenig zimperlich. Neuerdings fliegen im Shooter auch Körperteile.

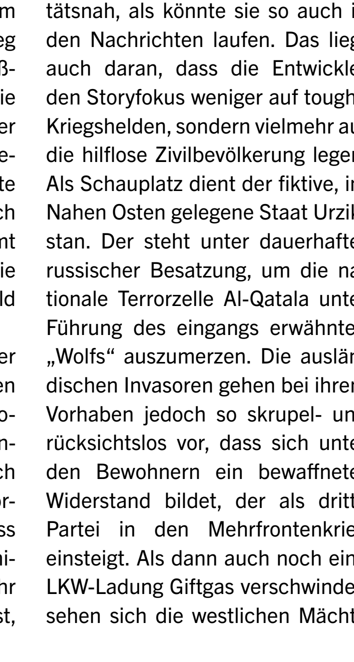
der Shooter ein komplett neues Kapitel auf, das in der Gegenwart spielt und eine eigenständige, vom tagesaktuellen Weltgeschehen beeinflusste Geschichte erzählt. Die einzige Konstante bleibt der gute alte Captain Price, der erneut seinen standesgemäßen Auftritt spendiert bekommt, inklusive einer Hollywood-Frischzellenkur, durch die er mit seinem prächtigen Schnurrbart nun fast ein wenig an Ryan Gosling in The Nice Guys erinnert.

Typisch für Call of Duty wird die Geschichte aus mehreren Perspektiven erzählt, in diesem Fall aus der des britischen SAS-Agenten Kyle Garrick sowie eines CIA-Ermittlers mit dem griffigen Codenamen „Alex“, zwischen denen ihr in den insgesamt 14 Kapiteln hin und her wechselt. Zunächst seid ihr aber erst einmal unbeteiligter Zuschauer und müsst machtlos mit ansehen, wie die Kampagne mit einem ordentlichen Knall beginnt – wortwörtlich. Ihr befindet euch in einem dunklen Van, vollgepackt mit bis an die Zähne bewaffneten, vermummten Gestalten. Eine Zigarette wird herumgereicht, während ein Fanatiker namens „der Wolf“ auf einem Handybildschirm von einem Kampf ohne Reue und einem Krieg ohne Mitgefühl predigt. Schließlich schwenkt die Kamera auf die Person in der hintersten Ecke der Fahrzeugkabine. Um ihre Brust geschnürt ist eine scharfgeschaltete Sprengstoffweste. Dann öffnen sich plötzlich die Türen, Licht strömt ins Innere und entsetzte Schreie sind zu hören. Dann wird das Bild schwarz. Dieser Einstieg sitzt.

Mit ihm setzen die Entwickler von Infinity Ward den Ton für den Rest des Shooter-Abenteuers. Modern Warfare will nämlich noch einmal härter, realistischer und auch unangenehmer sein als seine Vorgänger. Das gelingt dadurch, dass es den globalen Terror ins heimische Wohnzimmer bringt. Wenn ihr vom Sofa aus mitverfolgen müsst, wie sich ein Attentäter in den Straßen Londons in die Luft sprengt, lässt euch das wahrscheinlich beklommen und fassungslos zurück. Die Szenerie wirkt fast realitätsnah, als könnte sie so auch in den Nachrichten laufen. Das liegt auch daran, dass die Entwickler den Storyfokus weniger auf toughe Kriegshelden, sondern vielmehr auf die hilflose Zivilbevölkerung legen. Als Schauplatz dient der fiktive, im Nahen Osten gelegene Staat Urzikstan. Der steht unter dauerhafter russischer Besatzung, um die nationale Terrorzelle Al-Qatala unter Führung des eingangs erwähnten „Wolfs“ auszumerzen. Die ausländischen Invasoren gehen bei ihrem Vorhaben jedoch so skrupel- und rücksichtslos vor, dass sich unter den Bewohnern ein bewaffneter Widerstand bildet, der als dritte Partei in den Mehrfrontenkrieg einsteigt. Als dann auch noch eine LKW-Ladung Giftgas verschwindet, sehen sich die westlichen Mächte schließlich gezwungen, einzugreifen. Hier kommt ihr ins Spiel.

Die Frage nach dem Warum

Im Verlauf der folgenden knapp sechsstündigen Geschichte werdet ihr einmal quer über den Erdball geschickt. Von London geht's über Georgien bis nach St. Petersburg, wo ihr in schlauchartigen Levels den Friedensstifter spielt oder als „Big Brother“ mit Hilfe einiger Überwachungskameras Zivilisten aus einer besetzten Botschaft lotst. Doch egal wohin ihr kommt, es erwarten euch überall die gleichen schrecklichen Bilder. Das Leid des Krieges wird in Modern Warfare schonungslos abgebildet – sei es nun in Form von weinenden Kindern oder sterbenden Personen. Mit dem neuen Zerstückelungsfeature, das euch nach Aktivierung Körperteile des Gegners abschießen lässt, zeigt sich der Titel sogar noch brutaler als je zuvor. Entsprechend warnt





An einigen Stellen lässt euch das Spiel die Wahl aus zwei verschiedenen Vorgehensweisen. Insgesamt verläuft die Story von Call of Duty dennoch sehr linear



Ob bei Tag oder bei Nacht – Call of Duty: Modern Warfare sieht dank toller Lichteffekte immer richtig gut aus.

Eine der wenigen Gameplay-Innovationen des Shooters: Ihr könnt mit eurer Waffe nun auch um Ecken spähen und so Gegner hinter einer Deckung treffen.

euch das Spiel jedes Mal, wenn ihr die Kampagne startet, dass euch dort drastische und intensive Szenen erwarten.

Einen erzählerischen Nutzen zieht der Titel aus dieser expliziten Gewaltdarstellung leider nur bedingt. Call of Duty: Modern Warfare nimmt nämlich viel zu selten das Tempo heraus, um euch die nötige Zeit zu geben, das Gesehene auch zu verarbeiten. Meist folgt auf einen Paukenschlag direkt der nächste: Erst erlebt ihr, wie in den Straßen Leute an einem Stahlträger gehängt werden, dann durchlauft ihr aus der Sicht eines Kindes einen russischen Giftgasangriff und schließlich werdet ihr dann auch noch in Ego-Perspektive mit Waterboarding gefoltert. Das sind alles Szenen, die ohne Frage betroffen machen. Eine kritische Einordnung dieser Grenzüberschreitung folgt aber nur selten.

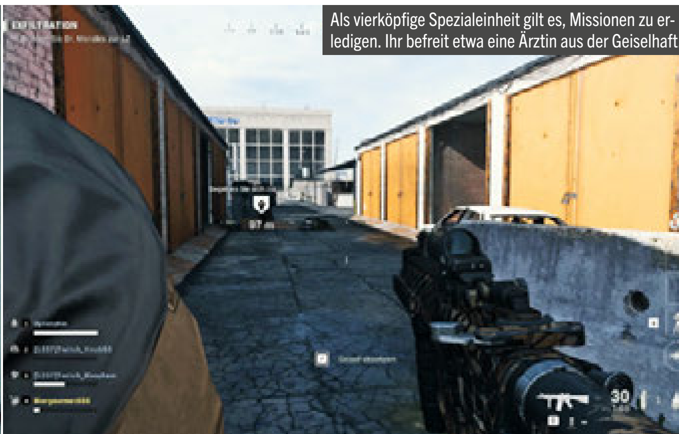
Das spiegeln auch die meist eher wenig selbstreflektierten Charaktere wider, die sich oft in von Pathos und Patriotismus triefendem Machogehabe verlieren. Nach einem seriösen Militärmeeting zu fragen, ob man den Bullshit auch auf Deutsch übersetzen könne, ist der Stimmung etwa nicht sonderlich zuträglich. Nur in seltenen Momenten hinterfragen die Figuren, was sie eigentlich tun, ob ihr Handeln richtig ist und der Zweck jegliche Mittel heiligt. Vereinzelt habt ihr sogar die Möglichkeit, alternative Wege auszuprobieren oder in Dialogen aus verschiedenen Antwortoptionen zu wählen. Davon hätten wir gerne mehr gesehen. Aber auch so zeigt Modern Warfare einige interessante Ansätze. Das Gesehene und Erlebte hinterlässt bleibende Spuren. So fühlt man sich nach Ende der Kampagne nicht zum zehnten Mal wie der große Kriegsheld, sondern irgendwie schmutzig. Es klebt virtuelles Blut an euren Händen. Das ist eine bisher unbekannte Spielerfahrung, gerade wenn man die Call-of-Duty-Serie in ihrer Gesamtheit betrachtet. In seiner Bildgewalt kommt der Titel dennoch nicht an die eines Spec Ops: The Line heran. Wobei natürlich auch die Frage bleibt, ob das überhaupt der Anspruch war.

So ein Feuerball, Junge

Vielleicht will Call of Duty ja einfach Actionkino sein. Denn dabei vermag es erneut zu überzeugen. Modern Warfare ist bombastisch und rasant inszeniert, überall kracht und bumst es: Helikopter stürzen ab, Gebäude explodieren, Fieslinge werden zu Fuß durch enge Gassen gejagt. Das macht Eindruck – auch dank der gelungenen Grafik. Hervorzuheben sind in diesem Zusammenhang besonders die aufwendig produzierten Motion-Capture-Zwischensequenzen. Alle Charaktere auf dem Bildschirm werden durch echte Schauspieler verkörpert, wodurch sie nicht nur bis in die letzte Hautpore fast lebensecht aussehen, sondern auch richtig gut vertont sind. Obendrein gehen die Cutscenes nahtlos ins Gameplay über und zerstören so nicht die Immersion. Auch die Spielwelt ist abwechslungsreich und voller Details. Ob ihr nachts durch ei-



Cpt. Price wird vom englischen Schauspieler Barry Sloane verköroert. Der spielte schon in der US-Serie SIX mit.



Als vierköpfige Spezialeinheit gilt es, Missionen zu erledigen. Ihr befreit etwa eine Ärztin aus der Geiselhaft.

Im Spec-Ops-Modus stehen euch verschiedene Rollen zur Auswahl, etwa Sprengmeister oder Sanitäter.

nen mondlichtdurchfluteten sibirischen Wald schleicht oder in der Wüste einen feindlichen Konvoi in die Luft jagt, das Spiel ist ein Hingucker – dank toller Licht- und Partikeleffekte. Auf Hochglanzgrafik oder eine zerstörbare Umgebung wie in Battlefield müsst ihr zwar noch immer verzichten und vor allem auf älteren Konsolen bekommt ihr es öfters mal mit aufpoppenden Texturen oder längeren Ladebildschirmen zu tun. Das ist aber weitestgehend verschmerzbar. Wesentlich ärgerlicher sind da die Performanceprobleme auf dem PC, durch die ganze Cutscenes in ein Ruckelfest ausarten oder das Spiel zum Absturz bringen.

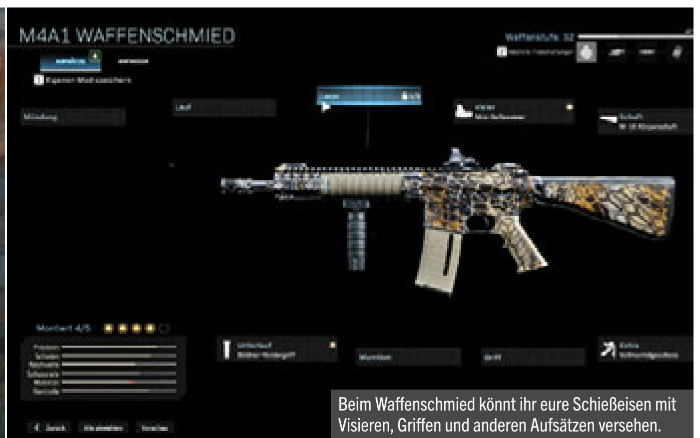
Dafür überzeugt der Activision-Shooter jedoch erneut durch sein gewohnt hohes spielerisches Niveau. Die Waffen steuern sich sowohl mit Maus als auch mit Controller präzise und liefern das gewünschte Feedback. Zudem verhält sich jeder Schießprügel ein wenig anders, sodass sich beispielsweise ein spürbarer Unterschied zwischen einer präzisen M4 oder der etwas rückstoßintensiveren AK-47 feststellen lässt. Entsprechend müsst ihr lernen, eurer ständig wechselndes Arsenal unter Kontrolle zu halten. Etwa, indem ihr Waffen neuerdings auf einem Fensterbrett abstützt – was neben dem Nachladen im Zielmodus, dem Öffnen und Schließen von Türen oder dem Lehnen um Ecken zu den wenigen erwähnenswerten Gameplayänderungen gehört. Besonders wichtig ist das bei den vereinzelten Sniper-Passagen, in denen ihr sowohl den Wind als auch die abfallende Flugbahn eurer Kugel einkalkulieren müsst, um einen sauberen Treffer zu landen.

KI und KOOP

Apropos Gegner: Eure Widersacher in Call of Duty: Modern Warfare machen es euch nicht zu einfach. Klar, sind auch im neuen Serienableger negative Ausreißer mit dabei, die euch doof vor die Flinte rennen oder gar nicht reagieren. In der Regel verhalten sich KI-gesteuerte Feinde aber durchaus clever, lauern euch mit Stolperfallen auf oder verstecken sich hinter Ecken oder unter dem Bett. Bereits auf dem mittleren der fünf Schwierigkeitsgrade ist der Titel somit eine ordentliche Herausforderung, zumal sich eure Gesundheit nicht mehr so schnell regeneriert wie noch in vorherigen Teilen. Macht euch also darauf gefasst, öfter ins Gras zu beißen – besonders, wenn ihr euch für den Realismus-Modus entschieden habt, in dem ihr gefühlt nur zwei Schüsse aushaltet und ohne HUD auskommen müsst.

Das alles macht Lust auf mehr und davon gibt es dankenswerterweise genug. Nach Abschluss der Kampagne könnt ihr euch etwa noch in den kooperativ spielbaren Spezialeinheit-Modus stürzen, in dem der Kampf gegen Al-Qatala weitergeführt wird – wenn auch nur in relativ überschaubarem Umfang. Zur Auswahl stehen euch vier verschiedene Missionen, in denen ihr gegen die terroristische Bedrohung vorgeht und versucht, einem neuen Obermotz das Handwerk zu legen. Dafür


Im PS4-exklusiven Survival-Modus tretet ihr gegen stärker werdende Gegnerwellen an. Für Abschüsse bekommt ihr Geld, das ihr in Waffen und Ausrüstung investiert.



Beim Waffenschmied könnt ihr eure Schießeisen mit Visieren, Griffen und anderen Aufsätzen versehen.

Im Realismus-Modus müsst ihr auf euer HUD verzichten und haltet zudem noch wesentlich weniger Schaden aus.

arbeitet ihr euch über große Karten im Open-World-Stil vor und erfüllt nacheinander kleinere Teilaufträge. Ihr hackt beispielsweise feindliche Kommunikationsgeräte, rettet Geiseln oder markiert Waffenlager für verbündete Luftschläge. Das ist nicht sonderlich innovativ, aber dennoch ganz unterhaltsam. Zumal ihr vor dem Start einer jeden Runde eure Ausrüstung festlegen und euch für eine von sechs verfügbaren Rollen mit individuellen Fähigkeiten entscheiden dürft. Als Sanitäter belebt ihr etwa Kameraden schneller wieder, als Sprengmeister tragt ihr einen Granatwerfer mit euch herum.

Nicht eingelöste Versprechen und Exklusivdeals

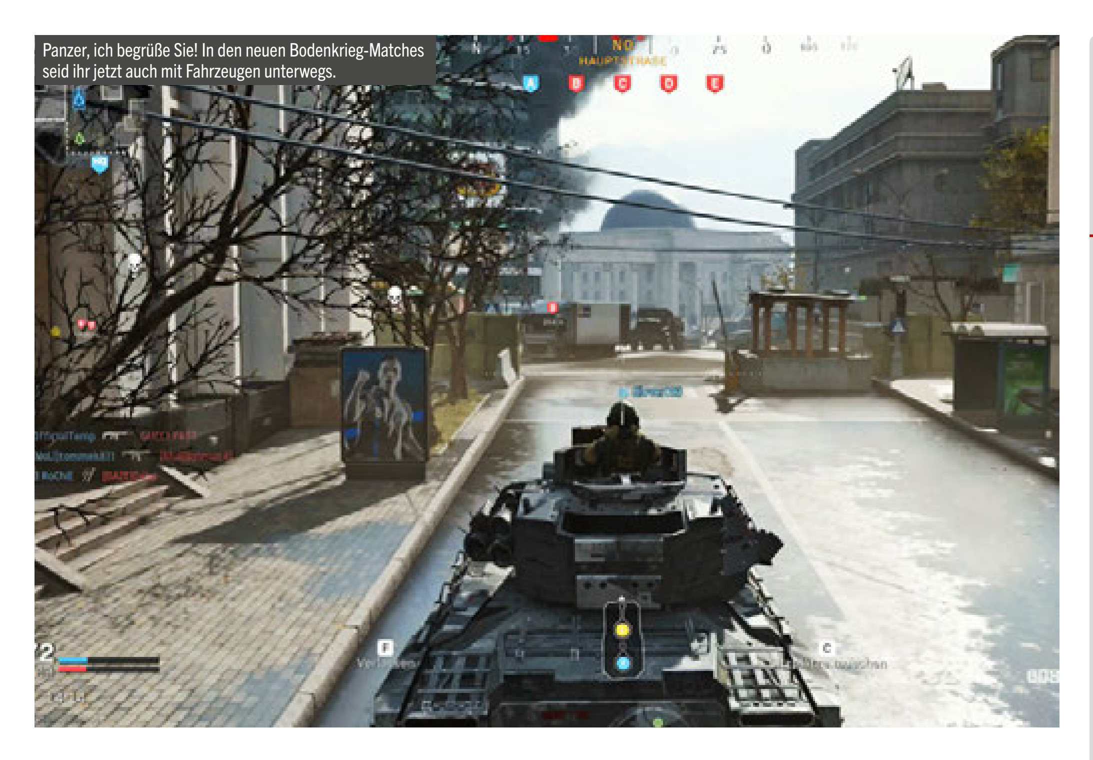
Problematisch ist nur der Schwierigkeitsgrad der Missionen. Der lässt sich nämlich nicht manuell anpassen. Dadurch seht ihr euch stets mit endlosen Gegnerwellen konfrontiert, die auch mal überraschend in eurem Rücken spawnen und sich erschreckend widerstandsfähig zeigen. Zeitweise steht ihr gleich drei gepanzerten Juggernauts auf einmal gegenüber, die problemlos mehrere Magazine aushalten. So sind eure Waffen irgendwann leergeschossen und euer Schicksal besiegelt.

Nach eurem virtuellen Ableben könnt ihr immerhin noch die „klassischen Spezialeinheiten“ ausprobieren, wobei die so gar nichts Klassisches an sich haben. Wer Spec-Ops-Missionen im Stile von Modern Warfare 2 erwartet, in denen ihr etwa eine brasilianische Favela von Terroristen säubert, der dürfte enttäuscht sein. Tatsächlich tretet ihr nämlich einfach nur gegen ein paar Gegnerhorden an und wartet auf eure Extrahierung. Schade, denn die Entwickler hatten im Vorfeld wesentlich mehr angekündigt. Unter anderem war die Rede von einem 3-Sterne-Wertungssystem, das eure Leistung beurteilt, und einer „Infinity-Ward-Zeit“, die man schlagen könne. Davon fehlt jedoch jede Spur. Ähnlich sieht es mit Varianz in Sachen Karten aus. Aktuell gibt es nur eine einzige Map, das ist schon ziemlich mau. Zudem lässt sich der Modus weder in privaten Lobbys noch im Splitscreen an einer Konsole spielen. Das haben die Vorgänger aus PS3-Zeiten wesentlich besser hinbekommen.

Stichwort Playstation: Für die gibt es noch einen zusätzlichen Spec-Ops-Modus namens Survival. Der ist ein Jahr lang exklusiv PS4-Spielern vorbehalten und erst ab 1. Oktober 2020 auch für andere Plattformen verfügbar. Das ist durchaus bedauerlich, schließlich gehört der virtuelle Überlebenskampf tatsächlich zu den Highlights des Koop-Modus. Mit bis zu vier Spielern setzt ihr euch hier gegen stetig stärker werdende Gegnerwellen zur Wehr. In den Pausen zwischen den Angriffsphasen könnt ihr durch Abschüsse verdientes Geld in Waffen, Granaten und Abschussserien investieren. Da die Knarren, die ihr im Koop-Modus verwendet, dabei auch noch im Level aufsteigen, schaltet ihr so zudem neue Aufsätze und Lackierungen frei, die ihr dann im Multiplayer einsetzen könnt. Nette Sache.


Dank der Crossplay-Funktion können nun auch PC- und Konsolenspieler in einer Lobby zusammen zocken.


Die Feuergefechte finden mit vier Spielern auf sehr kleinen Karten statt. So ist Action auf jeden Fall garantiert.


Panzer, ich begrüße Sie! In den neuen Bodenkrieg-Matches seid ihr jetzt auch mit Fahrzeugen unterwegs.

MEINE MEINUNG

David Benke



„Packend und intensiv – aber mit etwas verschenktem Potenzial"

Die Story von Call of Duty: Modern Warfare überzeugt. Die Entwickler weichen hier gekonnt von der typischen Formel der überdrehten Action-Ballerorgie ab. Dafür erzählt der Titel nun eine Geschichte, die mit gesellschaftlichen Tabus bricht und die Grenzen zwischen Gut und Böse verwischt. Dieser seriösere Ansatz gefällt mir, wurde aber leider nicht bis zu Ende gedacht. Eine kritischere oder reflektiertere Auseinandersetzung mit dem Thema Krieg hätte die Prämisse durchaus hergegeben. Das bleibt aber – neben dem etwas knappen Spielumfang und dem Onlinezwang – der einzige Kritikpunkt. Der Koop- und Multiplayer-Modus bieten da schon etwas mehr Grund zum Meckern. Die Spezialeinheitmissionen wirken halbgar und lassen angekündigte Features vermissen. Die Mehrspielerschlachten leiden unter den teils unübersichtlichen Maps, die eine passive Spielweise zu belohnen scheinen. Das trübt den Gesamteindruck ein wenig, auch wenn der Titel auf spielerischer Ebene sonst voll überzeugen kann.

PRO UND CONTRA

- ➕ Packend inszenierte Kampagne
- ➕ Gelungene Mo-Cap-Zwischensequenzen
- ➕ Tolle Grafik- und Soundeffekte
- ➕ Befriedigendes Gunplay
- ➕ Separater Koop-Modus
- ➕ Umfangreicher Multiplayer
- ➕ Neue Modi wie Feuergefechte oder Bodenkrieg
- ➕ Crossplay und Crosssave
- ➖ Story gefühlt etwas zu kurz
- ➖ Technische Probleme bei den Cutscenes (PC-Version)
- ➖ Fehlende Features im Spec-Ops-Modus
- ➖ Kartendesign begünstigt Camping
- ➖ Keine Umgebungszerstörung
- ➖ Probleme bei Spawns und Waffenbalancing



Über alle Plattformen

Im klassischen Mehrspieler-Modus erwartet euch natürlich erneut das altbekannte CoD-Spielerlebnis, versetzt mit einigen nennenswerten Änderungen. Im Vergleich zu Black Ops 4 gibt es etwa keine Spezialisten mehr, sondern die sogenannten Operatoren. Bei denen handelt es sich allerdings nur um Skins ohne spielerische Vorteile. Bei der Klassenerstellung verzichtet Modern Warfare zudem auf das altbekannte Pick-10-System, stattdessen könnt ihr eure Ausrüstung nun weitestgehend uneingeschränkt zusammenstellen und beim Waffenschmied bis zu fünf Aufsätze aus neun Kategorien an eure Knarren schrauben – beispielsweise Visiere oder Griffe, die ihr wie neue Tarnmuster mit steigendem Level freischaltet. Alternativ gibt es optische Items aber auch für das Erledigen von Herausforderungen.

Habt ihr Gegenstände erst mal erspielt, dürft ihr sie übrigens über alle Plattformen hinweg nutzen. Call of Duty: Modern Warfare verfügt nämlich über eine Crosssave- sowie eine Crossplay-Funktion. Letztere ermöglicht es euch, auch als PC-Spieler gegen Konsoleros anzutreten. Um Unfairness müsst ihr euch dabei aber keine Gedanken machen. Das Matchmaking-System funktioniert basierend auf eurem Eingabegerät, was bedeutet: Controllernutzer beziehungsweise Maus-und-Tastatur-Nutzer bleiben im Regelfall jeweils unter sich. Vereinzelt sind wir allerdings auch auf gemischte Lobbys gestoßen. Wer sich daran stört, kann das Crossplay-Feature aber einfach ganz ausschalten.

CoD trifft auf Battlefield

Schließlich hat sich auch in Sachen Spielmodi noch etwas getan. Die Klassiker Free-for-All, Team-Deathmatch oder Herrschaft sind natürlich wieder mit dabei, ebenso wie ihre Hardcore-Abwandlungen. Mit der Cyberattacke ist aber auch eine neue Spielvariante dazugekommen. Hier gilt es, ein EMP-Gerät auf der Karte zu bergen und damit das gegnerische Datenzentrum außer Gefecht zu setzen. Klingt ein wenig nach Suchen-und-Zerstören, hat aber durch die Möglichkeit, gefallene Teamkameraden wiederzubeleben, eine ganz eigene Dynamik. Selbiges gilt für den Realismus-Modus, in dem ihr komplett ohne Bildschirmeinblendungen auskommen müsst.

Dazu gesellen sich dann noch die Feuergefechte, in denen ihr im 2-gegen-2 mit wechselnden Loadouts gegeneinanderspielt, und der Bodenkrieg. Bei dem handelt es sich quasi um ein groß angelegtes Herrschaftsmatch, in dem ihr mit insgesamt 64 Spielern um fünf Kontrollpunkte kämpft. Ein paar Spielelemente haben sich die Entwickler augenscheinlich auch bei Battlefield abgeschaut: Ihr seid etwa in Vierersquads unterwegs und könnt Fahrzeuge wie Quads, Panzer und Helikopter nutzen. Das funktioniert insgesamt überraschend gut – gerade wenn man bedenkt, dass Infinity Ward mit den weitläufigen Schlachten Neuland betritt.

Auf der Stelle stehen, statt aufs Ganze zu gehen

Ein paar Kritikpunkte gibt es aber dennoch. Ihr zieht beispielsweise keinerlei spielerischen Nutzen daraus, im Team unterwegs zu sein. Ihr könnt keine Befehle erteilen oder Mitspieler heilen und auch eine Rollenverteilung wie in Battlefield sucht man vergeblich. Die Fahrzeugsteuerung wirkt zudem noch nicht ganz ausgereift. Das könnte aber daran liegen, dass es keine Umgebungszerstörung gibt und ihr so selbst mit Panzern an einer Mülltonne hängenbleibt. Zu guter Letzt wäre da noch das Mapdesign: Die zwei verfügbaren Karten laden mit ihren Klippen und Hochhäusern perfekt zum Campen ein. So kommt es vor, dass man schon auf dem Weg zu einem Eroberungspunkt scheinbar aus dem Nichts erschossen wird.

Das ist jedoch ein allgemeines Manko des Multiplayer-Modus. In Modern Warfare segnet ihr bereits nach wenigen Treffern das Zeitliche. Im Gegenzug wurden dafür die Abschussserien wiedereingeführt, das Spieltempo etwas heruntergeschraubt und die Karten so offen gestaltet, dass ihr quasi aus jeder Ecke beschossen werden könnt. Das führt entsprechend dazu, dass sich viele Spieler nur noch wenig bewegen und lieber an einem sicheren Punkt verharren, bis ihre Opfer zu ihnen kommen – oder sie sich durch laute Schritte und einen „Feinde im Gebiet!"-Schrei selbst verraten. Dazu gesellen sich noch ein paar Probleme beim Waffenbalancing und den Spawns. Unausgewogene Karten wie Piccadilly oder Euphrates Bridge lassen aufgrund eines fehlenden Map-Votes außerdem nicht überspringen. Spaß kann man mit Call of Duty: Modern Warfare natürlich trotzdem haben. Man muss sich aber eben darauf einstellen, dass ein übermäßig aggressives Vorgehen nun nicht mehr zum Erfolg führt, und seinen Spielstil entsprechend anpassen. ❑

Ladies and Gentlemen, start your engines! Mit NfS: Heat erwartet euch ein rasantes Rennspektakel.

Need for Speed: **Heat**

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 08. November 2019
Preis: ca. 55 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: David Benke

Bringt Ghost Games die alteingesessene Rennserie zurück auf Podiumskurs oder fährt das Studio sie doch eher endgültig gegen die Wand? Wir klären's im Test.

Fällt der Name Need for Speed, schaltet sich in meinem Kopf fast wie automatisch ein imaginärer Filmprojektor an, der in Sepiatönen das immer gleiche Band abspielt: Ich rase mit meinem grünen Nissan 350Z durch die nächtlichen Straßen von Bayview, zünde auf Knopfdruck die Lachgaseinspritzung und während ich im Vollspeed um die Kurve drifte, stimmt das Radio gerade die ersten Takte von „Riders on the Storm" an. Es sind Bilder aus dem mittlerweile fast 15 Jahre alten NfS Underground 2, das in meinen Augen – aber auch in denen vieler Franchise-Fans – noch immer zu den besten Teilen der Reihe gehört.

Leider hat mich die Rennserie aus dem Hause Electronic Arts seither nicht mehr richtig packen können. Zuletzt schien sie eher in einer Identitätskrise zu stecken und nicht mehr wirklich zu wissen, wofür sie denn überhaupt steht. Seriöse Rennsimulation? Actiongeladenes Katz-und-Maus-Spiel? Lootbox-Festival? Im neuesten Ableger Need for Speed: Heat, der am 8. November für PC, PS4 und Xbox One erschienen ist, herrscht nun endlich wieder Klarheit: Zurück zu den Wurzeln soll es gehen. Entsprechend erwarten euch erneut fett getunte Karren, spektakuläre Rennen und verrückte Verfolgungsjagden. Selbst Bayview feiert ein Comeback! Klingt eigentlich fast zu schön, um wahr zu sein. Wir haben den Arcade-Racer daher mal auf den Prüfstand gestellt und geschaut, was er tatsächlich unter der Haube hat.

Palmen, Meer, Pferdestärken

Eines direkt vorneweg: Mit der Rückkehr von Bayview haben wir vielleicht ein wenig geflunkert. Der Schauplatz von Need for Speed: Underground 2 wurde natürlich nicht wiederverwertet. Stattdessen taucht er lediglich noch einmal namentlich auf – als Stadtteil von Palm City, der neuen Spielwelt von NfS: Heat. Die ist an den US-Bundesstaat Florida angelehnt und bietet entsprechend eine interessante Mixtur aus Palmen und Strand, die von einer glitzernden Skyline aus Stahl und Glas eingefasst wird. Abseits der schillernden Lichter der Stadt erwarten euch dann noch ländliche Abschnitte mit Sümpfen, Steinbrüchen und kurvigen Bergpassagen. Die dürft ihr alle frei befahren und – je nach-



Ein entspannter Tag am Strand, abends dann heiße Racingaction – Palm City macht's möglich!

Mit seiner übertrieben hippen Aufmachung scheint NfS: Heat eher was für die jüngere Zielgruppe.

Lieutenant Frank Mercer und seine Task Force regieren in Palm City mit eiserner Hand.

In Auseinandersetzungen mit der Polizei lasst ihr öfters mal ordentlich die Funken fliegen.

Die neuen Offroadrennen sind spaßig, passen aber irgendwie nicht ins Setting von Need for Speed.

Auf der Straße entfesselt der Arcade-Racer aus dem Hause EA dafür sein volles Potenzial.

dem, für welchen Modus ihr euch entscheidet – auch mit anderen Spielern teilen. Im Online-Modus sind bis zu 16 Fahrer gleichzeitig in der Shared-Open-World unterwegs, können sich gegenseitig zu Rennen einladen oder einfach nur zusammen die Stadt unsicher machen. Ihr habt aber auch genauso gut die Möglichkeit, solo oder gar komplett offline auf Spritztour zu gehen. Dann geht euch auch niemand auf die Nerven, wenn ihr die Story von Need for Speed: Heat erleben wollt.

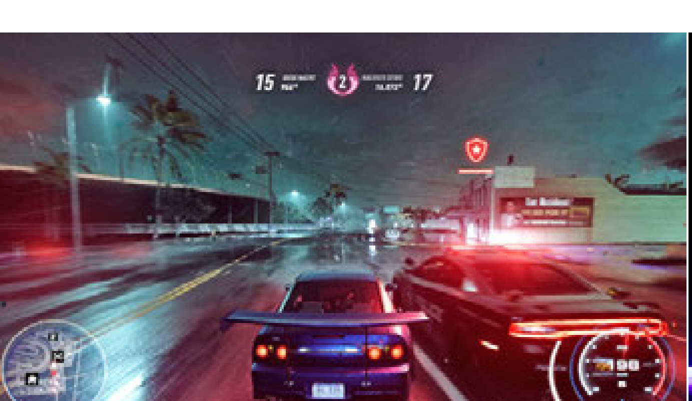
In deren Fokus steht der Speedhunters Showdown, ein groß angelegtes Racing-Event, das jährlich in Palm City stattfindet und ein wenig an das Horizon-Festival aus der gleichnamigen Forza-Reihe erinnert. In dessen Rahmen messen sich Dutzende Autofreaks in organisierten Rennveranstaltungen und fechten untereinander aus, wer denn den heißesten Reifen fährt. Bei der lustigen PS-Protzerei wollt ihr natürlich auch mitmischen und startet daher mit einem frei wähl- und anpassbaren Charakter eure Rennkarriere. Hilfe bekommt ihr dabei von dem ungleichen Geschwisterpaar Ana und Lucas Rivera, das euch nicht nur ein Auto und einen Schlafplatz zur Verfügung stellt, sondern euch auch in die nächtliche illegale Rennszene einführt.

Polizei und Raserei

Die entpuppt sich allerdings recht schnell als ein ziemlich hartes Pflaster. Denn zum einen müsst ihr euch dort gegen rivalisierende Crews beweisen, zum anderen auch noch gegen die örtliche Polizei zur Wehr setzen, die mit einer eigenen Spezialeinheit gegen Verkehrsrowdys vorgeht. Unter dem Regiment von Lieutenant Frank Mercer (gesprochen von der deutschen Stimme von Dr. Cox aus Scrubs) greift der Arm des Gesetzes dabei hart durch. Gewalt und Erpressung gehören für das Palm City Police Department zur Tagesordnung – bis ihr euch den fiesen Machenschaften entgegenstellt.

Dieser Konflikt mit der Obrigkeit trägt über etwa zehn bis zwölf Spielstunden. Insgesamt ist die Story aber übertrieben hip inszeniert und erzählerisch nur wenig anspruchsvoll. Dafür setzt sie euch immerhin ein paar interessante Aufgaben vor. Mal sollt ihr unauffällig einen Wagen verfolgen, mal in Burnout-Manier das Autos eines Gegners demolieren. Hauptsächlich seid ihr aber natürlich damit beschäftigt, Rennen zu fahren.

Von denen gibt es entsprechend natürlich einige, wobei der Clou darin liegt, dass euch je nach Tageszeit andere Herausforderungen erwarten: Tagsüber seid ihr meist auf abgesperrten Rundkursen unterwegs. Im späteren Spielverlauf schaltet ihr durch sogenannte „Racing-Storys" auch noch neue Eventtypen frei, in denen ihr über Drift- oder Offroadpisten donnert. Nachts versucht ihr unterdessen, in Sprints möglichst schnell von Wegpunkt zu Wegpunkt zu kommen und dabei dem Gegenverkehr und anderen Hindernissen auszuweichen.



Gerade zu Spielbeginn solltet ihr euch nicht mit Cops der Heat-Stufe 3 oder höher anlegen.



Wer verhaftet wird, verliert alle nachts erspielten Fortschritte, darf aber immerhin sein Auto behalten.

Alle Rennevents lassen sich einfach über eine Karte finden und dann mit einem Wegpunkt markieren.

In der Hitze der Nacht

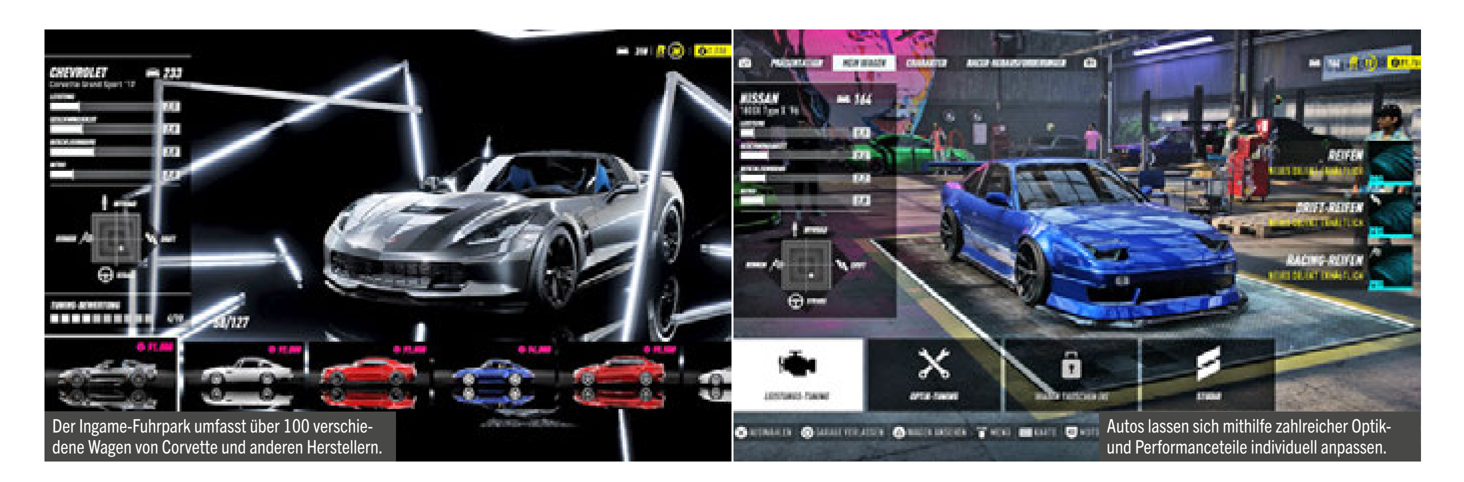
Dieser Kontrast sorgt nicht nur für spielerische Abwechslung, er bietet auch die Basis für ein ausgeklügeltes Fortschrittssystem: Während die offiziellen Rennen dicke Preisgelder bringen, mit denen ihr neue Teile und Karren kauft, bekommt ihr nachts Rufpunkte, mit denen ihr diese überhaupt erst freischaltet. Zentrales, namensgebendes Spielelement ist dabei das Heat-Meter, das sich wohl am besten mit dem Fahndungslevel aus Grand Theft Auto vergleichen lässt. Rast ihr zu schnell durch die Gegend oder seid etwas zu zerstörerisch unterwegs, werden die Cops auf euch aufmerksam und versuchen euch aus dem Verkehr zu ziehen. Je länger ihr euch dabei der Verhaftung widersetzt, desto höher steigt euer Heat-Level – und desto größere Geschütze fahren eure Widersacher auf. Bekommt ihr es auf Stufe 1 noch mit normalen Streifenwagen zu tun, folgen später getunte Corvettes und bei Stufe 5 schließlich die sogenannten „Rhinos". Das sind gepanzerte Busse, deren einziges Ziel es ist, mit möglichst viel Tempo in euer Auto zu krachen und es so fahrunfähig zu machen.

In Need for Speed: Heat verfügt euer fahrbarer Untersatz nun nämlich über eine Schadensleiste. Ist die leer, werdet ihr geschnappt und all eure nachts verdienten Belohnungen sind futsch. Schafft ihr es hingegen, trotz hoher Heat-Stufe zu entkommen, winken euch fette Boni auf erspielte Rufpunkte sowie eine Einladung zu den exklusiven High-Heat-Events, in denen ihr besonders hochwertige Teile gewinnen könnt. So ergibt sich ein spannendes Risk-and-Reward-Spielchen. Zumal sich die Polizei wirklich hartnäckig zeigt und ihr dazu noch ohne Verfolgungsstopper wie in Need for Speed: Most Wanted auskommen müsst. Ihr könnt eure Widersacher also nicht einfach mal mit einem gigantischen Donut erschlagen. Stattdessen gilt es, mit trickreichen Drehungen, Querfeldeinfahrten oder Nitro-Unterstützung davonziehen.

Was unter der Haube schlummert

Das geht natürlich am einfachsten, wenn man ordentlich PS unter der Haube hat. Entsprechend bietet euch Need for Speed: Heat 127 Autos von 33 verschiedenen Herstellern, die ihr natürlich ausgiebig aufmotzen dürft. In eurer Garage stehen euch dafür zahlreiche optische Spielereien sowie sogenannte Hilfs-Items zur Verfügung. Das sind Reparaturkits oder Radarstörer, die euch in Duellen mit der Polizei einen Vorteil bringen. Am wichtigsten sind aber die drei Leistungskategorien Motor, Chassis und Antrieb, die verschiedene Auswirkungen auf das Fahrverhalten eurer Boliden haben. Pimpt ihr etwa eure Maschine mit einem Turbolader oder tauscht sie gegen eine Version mit mehr Hubraum aus, seid ihr schneller unterwegs. Punkte wie Fahrwerk, Reifen oder Differential beeinflussen indes das Handling eures Wagens.

Je nachdem, welche Teile ihr verbaut, ist euer Schlitten mehr für Straße, Rennstrecke, Offroad oder



Der Ingame-Fuhrpark umfasst über 100 verschiedene Wagen von Corvette und anderen Herstellern.

Autos lassen sich mithilfe zahlreicher Optik- und Performanceteile individuell anpassen.


Selbst leistungsstarke Karossen wie der Porsche Spyder lassen sich im Spiel problemlos steuern.

Driftparcours geeignet und performt dann auch nur dort. Wer etwa Slicks aufzieht, wird im Matsch nicht allzu weit kommen. Wer seinen Wagen voll aufs Driften auslegt, wird Probleme haben, ihn auf der Straße zu halten. Im Normalfall sind die Wagen in Need for Speed: Heat aber recht einfach zu kontrollieren und verlangen euch nicht allzu fortgeschrittene Fahrkünste ab. Man könnte quasi sagen, die Steuerung ist übertrieben einsteigerfreundlich. Autos brechen nur selten aus und werden meist mit so viel Druck auf die Straße gepresst, dass ihr selbst mit 250 Sachen noch problemlos dem Gegenverkehr ausweichen könnt, ohne euch Sorgen machen zu müssen, dass sich euer Heck verabschiedet. Ähnlich simpel gestaltet sich auch das Driften: Tippt einfach kurz das Gaspedal an und schon schlittert ihr elegant um die Ecke – und spart dabei sogar noch ordentlich Zeit! Wagen lenken bei höherem Tempo nämlich nur schwer ein, sodass ihr hart abbremsen müsst, bevor ihr eine Kurve nehmen könnt.

Übermäßig schwierig ist Need for Speed: Heat ohnehin nicht. Wer eine Herausforderung sucht, sollte am besten direkt auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade anfangen. Doch selbst dann kommt es vor, dass ihr der Konkurrenz relativ problemlos davonfahrt – ganz einfach, weil euer Wagen deutlich überlegen oder die KI deutlich unterlegen ist. Computergesteuerte Fahrer leisten kaum Widerstand, lauern nicht im Windschatten und weichen auch nicht von der Ideallinie ab, um euch ein Überholmanöver zu erschweren. Stattdessen halten sie sich in Kopf-an-Kopf-Duellen schon mal so weit am Streckenrand auf, dass sie in die Absperrung krachen. Immerhin scheint es in Heat keinen Gummibandeffekt zu geben. Ein wenig mehr Spannung und Abwechslung hätten wir uns in den Rennen aber schon gewünscht.

Was fürs Auge

Grafisch gibt es dafür so gut wie nichts zu meckern. Palm City sieht dank der Power der Frostbite Engine richtig gut aus, besonders die Umgebungszerstörung, aber auch die Licht- und Spiegeleffekte sind den Entwicklern wirklich gelungen. Wenn im Spiel plötzlich ein Unwetter aufzieht, Tropfen den Metallic-Lack eures Autos hinunterlaufen und sich eure Scheinwerfer in den Pfützen auf dem Asphalt spiegeln, macht das ordentlich Eindruck. Zumal der Titel dabei stets flüssig und ruckelfrei läuft. Klar, vereinzelt lassen sich ein paar Pop-ins entdecken und gerade bei Gebäuden im Hintergrund werden Texturen mal etwas verspätet nachgeladen. Das lässt sich aber verschmerzen – ebenso wie die mittlerweile omnipräsenten Sammelgegenstände. Denn selbst wenn das Zerstören von 100 Plastikflamingos sinnbefreite Beschäftigungstherapie bleibt, es winkt euch dafür wenigstens ein schicker Porsche. Und mit dem Hochleveln auf Maximalrang 50, dem Wiederholen alter Events auf höherer Schwierigkeitsstufe oder dem Meistern von Tagesherausforderungen gibt es ja immer noch genügend andere Aktivitäten. Ganz zu schweigen vom Crew-Feature, durch das ihr euch mit bis zu 31 anderen Fahrern zusammenschließen könnt, um gemeinsam Boni freizuschalten oder in Time-Trials gegeneinander zu fahren.

Alles super in Need for Speed: Heat also? Jein, denn ein paar Fragen bleiben am Ende immer noch ungeklärt: Warum sind in der Spielwelt etwa so wenige andere Autos und gar keine Passanten unterwegs? Wieso nehmen eure Rennboliden, abgesehen von ein paar Kratzern und kaputten Scheiben, keinen Schaden? Und weshalb ist der Soundtrack so House- und Hip-Hop-lastig? Auch das Thema Mikrotransaktionen lässt uns noch keine Ruhe. Zwar gaben die Entwickler bereits an, es werde definitiv keine Lootboxen geben. Es bleibt aber abzuwarten, ob es wirklich nur bei bezahlpflichtigen Post-Launch-Inhalten in Form von Car Packs bleiben wird. Bei Electronic Arts weiß man da ja nie so genau … ❑


In Time Trials tretet ihr gegen die Geister von anderen Spielern an, um deren Bestzeit zu schlagen.

MEINE MEINUNG

David Benke



„Kein Underground 3, aber trotzdem überraschend unterhaltsam“

Im Vorfeld des Tests hatte ich tatsächlich einige Bedenken, was die Qualität von Need for Speed: Heat betrifft. Die letzten Rennspielableger aus dem Hause Ghost Games haben mich nicht unbedingt überzeugen können und auch das Anspielevent vor knapp einem Monat ließ mich noch mit gemischten Gefühlen zurück. Das fertige Spiel ist allerdings überraschend launig geworden. Klar, die Story ist wieder einmal nicht der Rede wert, die Steuerung ziemlich arcadig und in Sachen Fahrphysik und Schadensmodell haben es die Macher mit dem Realismus nicht ganz so ernst genommen. Wer sich daran allerdings nicht stört oder eben genau das sucht, der wird an Heat seine wahre Freude haben. Denn sonst bietet der Titel alles, was das Autoherz begehrt: umfangreiche Tuningoptionen, actiongeladene Verfolgungsjagden sowie packende Rennen – und das alles auch noch in Topgrafik.

PRO UND CONTRA

- ➕ Über 100 fahrbare Untersätze
- ➕ Umfangreiche Tuning-Optionen
- ➕ Auch offline spielbar
- ➕ Schön designte, frei erkundbare Spielwelt
- ➕ Zerstörbare Umgebung
- ➕ Tolle Licht- und Spiegeleffekte
- ➕ Fette Motorensounds
- ➕ Gelungener Gameplay-Kontrast zwischen Tag und Nacht
- ➕ Verschiedene Renntypen (Sprint, Rundkurs, Drift, Offroad)
- ➖ Dumme Story
- ➖ Schwierigkeitsgrad zu niedrig
- ➖ Steuerung nicht sonderlich anspruchsvoll
- ➖ Auf Dauer fehlt Abwechslung
- ➖ Pop-ins, matschige Texturen und längere Ladezeiten
- ➖ Kein vollständiges Schadensmodell
- ➖ Nervige Collectibles



A Year of **Rain**

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Daedalic Entertainment
Hersteller: Daedalic Entertainment
Termin: 06. November 2019 (Early Access)
Preis: ca. 25 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Marco Kilian & Lukas Schmid

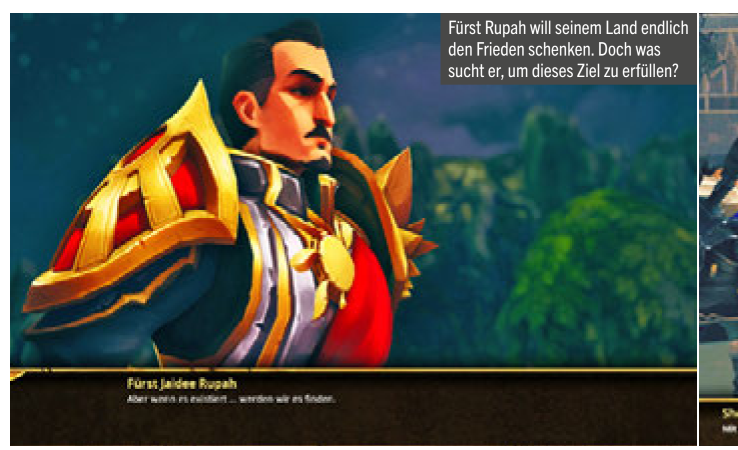
Daedalic Entertainment möchte das altbewährte Grundkonzept des RTS-Genres mit einigen frischen Zutaten bereichern. In unserem Test klären wir, ob das klappt.

Bereits in unserer Vorschau haben wir mehrere Stunden in der Preview-Version des Echtzeitstrategiespiels verbracht. Vor Kurzem ist die Early-Access-Phase gestartet, die wir mittlerweile ausgiebig gespielt haben. Diese bietet neben einem neuen 2v2-Duellmodus die Möglichkeit, ein individuelles Spiel zu erstellen. Leider sind in der ebenfalls enthaltenen vollständigen ersten Koop- oder Singleplayer-Kampagne auch für den aktuellen Entwicklungsstand noch zu viele Fehler, Bugs und frustrierende Spielelemente enthalten.

Zwei für Rupah!

Wie schon in unserer Preview wollen wir euch natürlich auch hier nicht die Geschichte spoilern. Zum aktuellen Zeitpunkt des Early Access lässt sich das gesamte erste Kapitel der Kampagne zocken, welches sich um den noblen Fürsten Jaidee aus dem Hause Rupah und seine treuen Begleiter dreht. Der zweite und der dritte Abschnitt der Story, welche die beiden anderen Fraktionen „Rastloses Regiment" und „Wildes Banner" in den Mittelpunkt rücken, erscheinen in Form von Content Updates. Zehn Teile umfasst die Geschichte von Rupah, jeder in etwa zwischen 15 und 45 Minuten lang. Insgesamt betrug unsere reine Spielzeit rund 15 Stunden, den Rest haben wir aber leider mit Abstürze und anderen Fehlern verbracht. Lobend können wir jedoch erwähnen, dass eine derartige Story Neuland im RTS-Genre ist. Die Geschichte ist tiefgründiger als zunächst erwartet und hat auch einige unvorhersehbare Ereignisse für den Spieler in petto.

Zunächst fängt das Geschehen jedoch recht langsam und unspektakulär an. Fürst Rupah möchte nämlich seinem von Kriegen gebeutelten Land endlich Frieden schenken. Auf seiner Mission begleiten ihn einige wichtige Charaktere, unter anderem die ihm treu ergebene Schutzdame Killian Morgenblick. Die unterschiedlichen Helden hauchen dem Geschehen Abwechslung und Leben ein. Allerdings stehen jeder spielbaren Figur lediglich bis zu vier spezielle Fähigkeiten zur Verfügung, die entweder Verbündete heilen, eigene Einheiten verstärken, Flächenschaden an Gegnern verursachen oder sonstige RPG-typische Vorteile bieten.



Fürst Rupah will seinem Land endlich den Frieden schenken. Doch was sucht er, um dieses Ziel zu erfüllen?



Farblich abgestimmt präsentieren sich die Helden in der Koop-Kampagne. Rot ist Spieler 1 und blau ist Spieler 2.

Das Erledigen von Feinden belohnt uns mit Erfahrungspunkten, durch die wir bei einer gewissen Anzahl im Level aufsteigen. Das erlaubt es uns, entweder eine schon bestehende Fähigkeit zu verbessern oder eine gänzlich neue zu erlernen. Das System erinnert stark an League of Legends, wirkt dort aber auch passender als in einem Echtzeitstrategie-Abenteuer. Insgesamt ist dieses System eine nette, aber auch ausbaufähige Idee, die uns noch nicht komplex genug ist und in manchen Storyabschnitten leider überhaupt nicht zum Einsatz kommt.

Spätestens gegen Ende des dritten Kapitels nimmt die Geschichte an Fahrt auf. Sobald man glaubt, dass man einen Überblick über die Geschichte hat und die Charaktere kennt, passiert etwas Unvorhergesehenes. Besonders hervorheben möchten wir die liebevoll gestalteten Zwischensequenzen, welche die Geschichte sinnvoll vorantreiben und den Figuren mit lockeren Dialogen ein wenig Charaktertiefe einhauchen. Die englischsprachigen Synchronsprecher machen dabei während der gesamten Erzählung eine gute Figur. Für Fans der puren Echtzeitstrategie kann die Kampagne jedoch gewöhnungsbedürftig erscheinen, denn sie weicht in einigen Kapiteln stark von der RTS-Formel ab. Das klassische Sammeln von Ressourcen und der Aufbau von Truppen sind in den meisten Fällen nur Teil eines Levels. Stattdessen dreht sich vieles um das Erkunden, Kämpfe in kleineren Gruppen mit den einzelnen Helden und natürlich das Storytelling in Form der angesprochenen Zwischensequenzen. Sogar vereinzelte Bosskämpfe müssen bewältigt werden. Ungewöhnlich, aber gleichzeitig eines der am größten beworbenen Features von A Year of Rain, ist die Möglichkeit, das ganze Abenteuer als Duo zu bewältigen. Dabei bekommt jeder



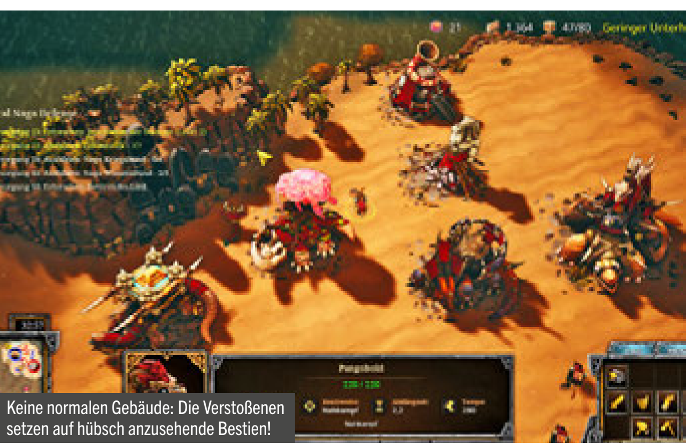
Die Kampagnen-Levels unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern bieten auch verschiedene Herausforderungen und Rätsel.

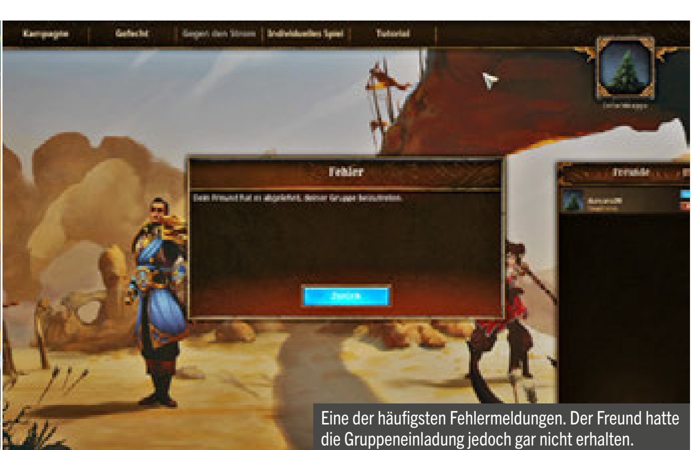

Zeit für einen Bosskampf! Ganz untypisch für das Echtzeitstrategiegenre lockert eine gestaltlose Hülle die Mission auf.

Spieler während einer Mission eine feste Anzahl von Helden zugewiesen. Wer das Abenteuer alleine bewältigen möchte, muss alles selbst steuern. Das ist durch die clevere Tastenbelegung aber ohne Probleme machbar. In einigen Abschnitten der Kampagne steht dem Einzelspieler auch eine KI zur Seite, die allerdings eher Deko als Hilfe ist und nicht viel zum erfolgreichen Beenden des Levels beiträgt.

Ein bisschen Klassik bitte!

Wem die Abweichung von der Echtzeitstrategieformel in der Kampagne missfällt und wer sich eher zur klassischen Spielweise hingezogen fühlt, der sollte einen Blick auf den Gefecht-Modus und das Individuelle Spiel werfen. Zwar wird hier in Zweierteams gegeneinander gekämpft, doch wird das RTS-typische Ziel verfolgt, schneller als der Gegner ein besseres Heer aufzubauen und damit die feindliche Basis zu überfallen. Wer nicht gegen echte Gegner antreten möchte, kann sein Geschick auch gegen KI-Gegner auf die Probe stellen. Das Haus Rupah, die Untoten und die Verstoßenen sind die drei spielbaren Fraktionen, die zur Auswahl stehen und jeweils drei unterschiedliche Helden bieten. Aufseiten von Haus Rupah ziehen die bereits aus der Kampagne bekannten Figuren in Form der Schutzdame Killian Morgenblick, dem Jäger Morrig Nebeltal und der Feuermagierin Shen die Gezeichnete in den Kampf. Die Helden verfügen nicht nur über einzigartige Fähigkeiten, sondern sind auch ansonsten für das Spiel relevant. Vor dem Rundenstart entscheidet man sich, ob man eher auf Angriff oder auf Verteidigung gehen möchte, was sich auch auf die Bewertungspunktzahl nach der Partie auswirkt. Als Gesamtpaket haben uns die Verstoßenen am besten gefallen. Statt Kasernen und Burgen errichten ihre Bauarbeiter sogenannte Bestien. Diese sind in ihrer Funktion der Truppenausbildung zwar den menschlichen Bauten ähnlich, jedoch handelt es sich dabei größtenteils um leben-


Keine normalen Gebäude: Die Verstoßenen setzen auf hübsch anzusehende Bestien!



Eine der häufigsten Fehlermeldungen. Der Freund hatte die Gruppeneinladung jedoch gar nicht erhalten.

Nicht selten kam es vor, dass größere Gruppen unserer Einheiten auch in scheinbar relativ breiten Durchgängen feststeckten.

dige Kreaturen, die ein paar Bewegungsanimationen bekommen haben und daher um einiges cooler aussehen als schnödes Mauerwerk. Außerdem wissen auch die einzelnen Einheiten zu überzeugen. Da gibt es zum Beispiel einen Zyklopen, der als Fernkämpfer agiert und riesige Felsbrocken auf seine Gegner wirft. Der Start einer Runde ist typisch für das Echtzeitstrategiegenre und erinnert an ältere Titel wie Warcraft 3. Jeder beginnt mit einer Basis, einigen Bauarbeiter-Einheiten und kleinen Vorräten der beiden Materialien Anorium und Holz. Durch den Bau einer Kaserne können erste Soldaten ausgebildet werden. Weitere Gebäude schalten neue und immer stärker werdende Nah- und Fernkämpfer frei. Zusätzlich können die eigenen Truppen mit erlernbaren Fähigkeiten verstärkt werden, die zum Beispiel den ausgeteilten Schaden erhöhen oder unsichtbare Gegner aufdecken. Das klingt erst einmal komplizierter und umfangreicher als es eigentlich ist, denn für jede neue Ausbildungsstätte, jede neue Einheit und jede neue Fähigkeit werden lediglich Anorium und Holz benötigt. Als einsteigerfreundlich erweist sich auch die Auflistung der Aufgaben auf der linken Seite des Bildschirms, an der man sich sehr gut orientieren kann. Diese zeigt zu jeder Zeit drei bis vier Zwischenziele an, wie etwa die nächstbessere Einheit und das dafür benötigte Gebäude. Alles in allem sind diese beiden Spielmodi sowohl für Neulinge als auch für Branchenveteranen gut geeignet – das finden wir natürlich richtig klasse!



Wie sind die beiden Einheiten des Echsenvolkes dorthin gelangt? Auf jeden Fall stecken sie da jetzt fest.

Präsentation passt

Ebenfalls überzeugen konnte uns die optische und akustische Aufmachung des RTS-Titels. A Year of Rain bietet einen stimmungsvollen Soundtrack, der richtig Bock auf die nächste Runde macht – und auch die eine oder andere längere Ladezeit wird dadurch erträglicher. Das Hauptmenü wurde noch einmal überarbeitet und überzeugt nun mit einem ansehnlich animierten Hintergrund. Gleich geblieben ist glücklicherweise die einfache Menüführung, die sich bis in die Kampagne und die anderen beiden Spielmodi durchzieht. Die Grafik ist zwar simpel, sieht aber auf den höchsten Einstellungen trotzdem schick aus und die unterschiedlichen Levelgebiete wirken einzigartig. Für Neulinge gibt es darüber hinaus ein Anfänger- und ein Fortgeschrittenentutorial, das den Einstieg erleichtert und die grundlegenden Spielmechaniken erklärt. Die direkte Feedback-Option zu jeder einzelnen Karte, die die Entwickler eingebaut haben, lieben wir. Leider hört es an dieser Stelle schon auf mit der Liebe.

Koop-Modus

Eine wichtige Spielidee von A Year of Rain ist das kooperative Vorgehen in der Kampagne. Wir können bestätigen, dass das gemeinsame Geplänkel auch wirklich Spaß macht – wenn es denn funktioniert. Im Vorfeld des Tests sind wir fest davon



Nicht wirklich untypisch: Die KI-Gegner im Modus „Individuelles Spiel" zeigen sich durchaus sehr angriffslustig.

ausgegangen, dass dieser Aspekt selbst im Early Access schon recht gut zu spielen sein würde. Doch leider mussten wir sehr schnell feststellen, dass das Herzstück des Titels noch von diversen Fehlern geplagt wird, die den Spielspaß erheblich verringern. Einige Stunden unserer Testzeit gingen nämlich alleine dafür drauf, in eine gemeinsame Gruppe zu kommen und ein Kapitel der Kampagne erfolgreich zu starten. Unterschiedliche Fehlermeldungen wie „Freund hat die Gruppeneinladung abgelehnt" oder „kein passender Server konnte gefunden werden" waren regelmäßig zu sehen. Am stärksten wehrte sich der dritte Teil der Geschichte von Fürst Jaidee Rupah gegen unseren Test. So kam es selbst für Early-Access-Verhältnisse häufig vor, dass der RTS-Titel abstürzte. Noch mehr frustrierte es, wenn einer der beiden Spieler, ohne überhaupt richtig im Level zu sein, mit einem Defeat-Screen begrüßt wurde und direkt wieder ins Hauptmenü gelangte. Ein Duo-Partner steckte darüber hinaus in einem unendlichen Ladebildschirm fest, aus dem er nur noch durch Beenden des Games herauskam. Wirklich schade, wenn der maßgebliche Aspekt eines Spiels in der Early-Access-Phase nicht funktioniert. Eines muss man den Entwicklern aber zugutehalten: Sie haben die Problematik erkannt und kündigten eine „baldige" Behebung an. Die bei uns aufgetretenen Fehler konnte der erste Hotfix jedoch nicht beheben. Schade!

Die Technik versinkt noch im Regen

Leider kommt es nicht nur im kooperativen Modus zu Schwierigkeiten. Auch sonst läuft der RTS-Titel alles andere als rund. Im Vergleich zur Preview-Version wurden nur wenige Fehlerquellen überarbeitet. Immerhin, die Kamera macht mittlerweile keine unnötigen Faxen mehr, das heißt, sie hängt sich nicht fest und fängt vor allem das Geschehen in der Mitte des Bildschirms ein. Anders sieht das bei der KI aus, die im Early Access noch gar nicht funktioniert. Da die einzelnen Einheiten nicht durcheinander durchlaufen können und außerdem nicht sonderlich intelligent wirken, kam es selbst in eigentlich weitläufigen Gebieten zu Staus und Verzögerungen. Große Gruppierungen sorgten auch das eine oder andere Mal für Ruckler und Framerate-Einbrüche. Das Umstellen der Grafikeinstellungen sowie das Verlassen des Spiels führten nicht selten zu Abstürzen. Möchte man erneut starten, kann das schon einmal mehrere Minuten in Anspruch nehmen, da A Year of Rain nach dem Launch stets für gut ein, zwei Minuten in einen tiefen Schwarzbildschirm-Schlaf verfällt.

Insgesamt steht das Echtzeitstrategiespiel aktuell in technischer Hinsicht noch auf sehr wackeligen Beinen, was bei uns oftmals zu Frustration und verringertem Spielspaß führte - trotz des eigentlich grundsoliden Gameplays. Das Spiel sieht Warcraft 3 zwar sehr ähnlich, gefällt aber (noch) nicht so gut wie der RTS-Klassiker. Wir sind uns sicher, dass Fans der Echtzeitstrategie in Zukunft noch großen Gefallen an dem Titel finden werden. Zum aktuellen Zeitpunkt im Early Access allerdings bleibt A Year of Rain leider hinter den Erwartungen und seinem Potenzial zurück. ❑

MEINE MEINUNG

Marco Kilian



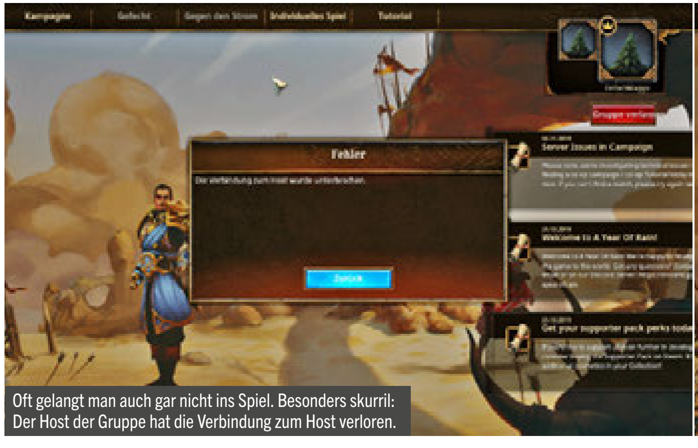
„Viel Potenzial für die Zukunft, mehr leider nicht!"

In meiner Preview war ich noch recht zuversichtlich, was A Year of Rain betrifft, da ich die technischen Probleme der damaligen Version zugeschrieben habe. Nun musste ich zu meiner Enttäuschung feststellen, dass das Spiel leider mehr neue Fehler bekommen als alte Fehler ausgebessert hat. Durch die ganze Frustration, die mir das Spiel während der Testphase bereitet hat, kann ich es für Koop-Freunde aktuell nicht guten Gewissens empfehlen. Einzelspieler haben es da definitiv leichter. Wenn es nicht die ganzen technischen Probleme gäbe, wäre A Year of Rain sicherlich einen Blick wert. In der aktuellen Version ist es meiner Meinung nach manchmal teilweise unspielbar. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler fleißig daran arbeiten und das gute Grundkonzept, das das Spiel definitiv besitzt, mit ausreichender Technik anreichern können.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Geschichte mit Twists
- ➕ Cooler Soundtrack
- ➕ Übersichtliche Menüführung
- ➕ Sehr einsteigerfreundliche Modi
- ➕ Grundidee stimmt
- ➖ RPG-Helden nutzen sich schnell ab
- ➖ Koop-Aspekt funktioniert derzeit nur unzureichend
- ➖ Viele Bugs und Abstürze
- ➖ Mangelhafte KI





Oft gelangt man auch gar nicht ins Spiel. Besonders skurril: Der Host der Gruppe hat die Verbindung zum Host verloren.



Nach jeder Runde kann analysiert werden. Das Menü gibt einen genauen Überblick über Wirtschaft, Armee und Leistung.

Genre: Aufbausimulation
Entwickler: Frontier Dev.
Hersteller: Frontier Dev.
Termin: 05. November 2019
Preis: ca. 45 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Matti Sandqvist

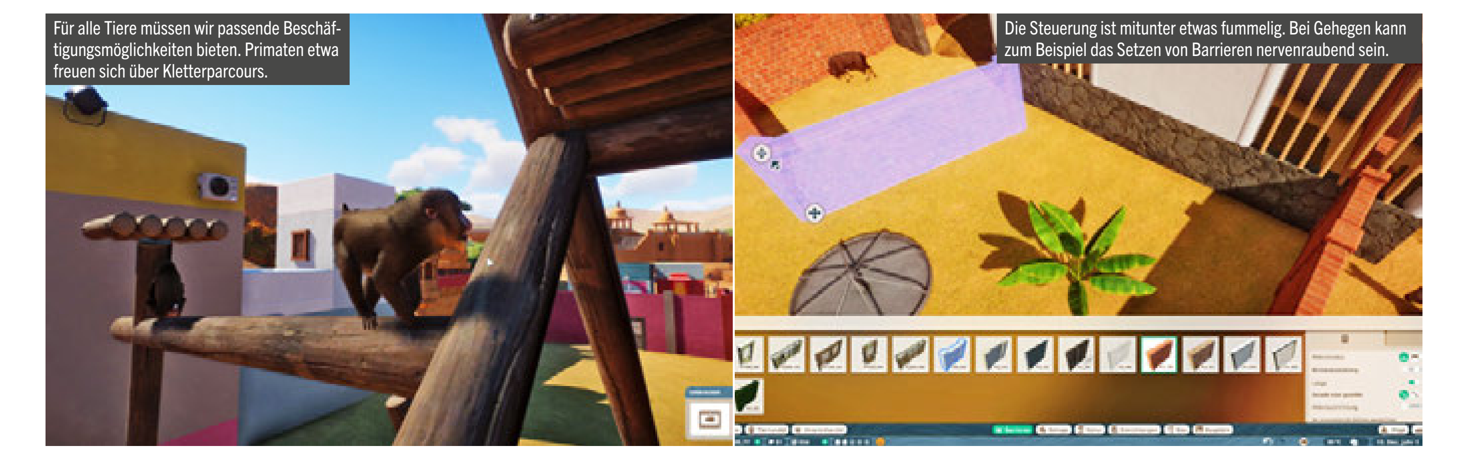
Planet **Zoo**

Nach dem beliebten Jurassic Word: Evolution legt Frontier Developments nach. Ob der neue Tierpark-simulator ebenso gut oder noch besser ist, klären wir im Test.

Mit Planet Coaster und Jurassic World: Evolution hat der britische Entwickler Frontier Developments demonstriert, dass man in Cambridge gute Aufbausimulationen kreiert. Ganz ohne Fehl und Tadel waren die beiden beliebten Titel jedoch nicht. Während der Karrieremodus von Planet Coaster auf Dauer langweilte und die Bedienung manchmal etwas fummelig war, fehlte es Jurassic World: Evolution zum Start ein wenig an Umfang, zudem gab es in der Dino-Simulation kaum wirtschaftliche Herausforderungen. Mit Planet Zoo wollen die Briten nun aber alles richtig machen: Der Tierpark-simulator soll trotz seines riesigen Umfangs sowie seiner Komplexität für Einsteiger geeignet sein und Genreveteranen auch Geschäftssinn abverlangen. Ob den fleißigen Entwicklern all das gelungen ist und für wen Planet Zoo das richtige Spiel ist, genau das wollen in unserem Test klären.

Unglaublich umfangreich

In einem Punkt haben die Entwickler wahre Arbeit geleistet, denn wenn es um den Umfang und die Spielzeit geht, bietet Planet Zoo unheimlich viel für seine 45 Euro. Uns stehen vier unterschiedliche Modi zur Verfügung, mit denen man gut und gerne für Monate beschäftigt ist. Den Anfang macht die Kampagne, in der wir zu Beginn einige – jedoch nicht alle! – Spielmechaniken lernen und bekommen nebenher auch eine nette Geschichte erzählt, die aber wahrlich nicht spannend ist. Die austauschbare Story werfen wir einer Aufbausimulation natürlich nicht vor, schließlich ist es im



Für alle Tiere müssen wir passende Beschäftigungsmöglichkeiten bieten. Primaten etwa freuen sich über Kletterparcours.

Die Steuerung ist mitunter etwas fummelig. Bei Gehegen kann zum Beispiel das Setzen von Barrieren nervenraubend sein.

Wir können unsere Parks auch mit Safari-Fahrten und gar Gondeln ausstatten.

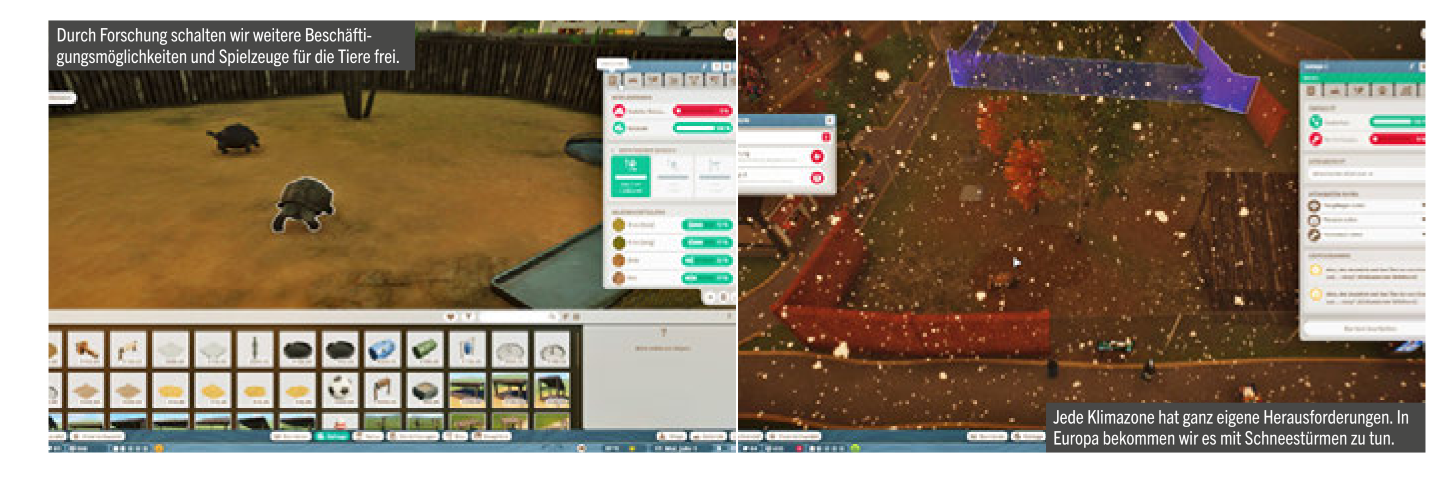
Genre eher üblich, dass man anhand einiger Missionen die grundlegenden Spielprinzipien kennenlernt, damit man sich später im Sandkastenmodus so richtig austoben kann. Doch leider krankt die Kampagne genau an dieser Stelle. Uns wird zwar zum Beispiel beigebracht, wie man die Gehege für unterschiedliche Tierarten optimiert, dem Personal Arbeitsbereiche zuweist oder wie man Forschung betreibt. Aber wie wir nun einen Zoo ab dem ersten Baustein erstellen, wird in der Kampagne nur unzureichend erklärt. Da man die Benutzeroberfläche von Planet Zoo locker als überladen bezeichnen kann, brauchten wir zum Beispiel eine Weile, bis wir wussten, wie man Straßen oder Mauern mit einer Steigung baut oder welche Einrichtungen zwingend notwendig sind, damit im Zoo alles rund läuft. Das ist ein wenig schade, denn man merkt schon, dass die Entwickler uns möglichst viele Hilfen zum Start mitgeben wollten, sich aber offensichtlich in Details verrannt haben.

Ob man überhaupt alle Gameplay-Mechaniken innerhalb von zwölf Kampagnenmissionen lernen und dabei auch noch ein wenig Spaß am Spiel haben könnte, wagen wir zu bezweifeln – dafür ist Planet Zoo einfach viel zu komplex. Jedoch wäre es unserer Meinung nach geschickter gewesen, wenn die Entwickler sich in den Kampagnenmissionen mehr auf die grundlegenden Features konzentriert hätten statt uns Dinge beizubringen, die wir erst im späten Spielverlauf zwingend benötigen.

Zudem hat es uns in der Kampagne gestört, dass wir es fast immer mit vorgefertigten Zoos zu tun hatten, die zwar sehr schön aussahen, aber auch kaum noch über freie Flächen verfügten. Wenn der Bauplatz sehr überschaubar ist und man deshalb minutenlang nach einer Lücke für einen Transformator oder einen Wasseraufbereiter sucht, kann das mitunter echt nerven! Alles in allem ist die Kampagne von Planet Zoo aber unterhaltsam und man kann anhand der von den Entwicklern gebauten Zoos zumindest sehen, was sich in der Theorie so alles mit dem Tierparksimulator erstellen lässt.

Technische Probleme

Erst nach der Kampagne empfiehlt es sich, mit den drei anderen Modi von Planet Zoo loszulegen. Für diese drei Modi können wir wie in Planet Coaster Mods und andere Community-Inhalte aus dem Steam-Workshop herunterladen und so das Spiel kostenlos noch umfangreicher machen. Zum Testzeitpunkt hatten wir aber recht große technische Probleme mit dem eigentlichen Herzstück des Spiels, dem Franchise-Modus. In diesem Modus können wir wie in einer üblichen Sandbox einen Zoo auf einer riesigen Fläche ganz nach unserem Geschmack bauen, egal ob in Afrika, Indien, Europa oder anderen Kontinenten mit ganz eigenen Herausforderungen. Das Beson-


Durch Forschung schalten wir weitere Beschäftigungsmöglichkeiten und Spielzeuge für die Tiere frei.

Jede Klimazone hat ganz eigene Herausforderungen. In Europa bekommen wir es mit Schneestürmen zu tun.

Grafisch sind die Tiere unglaublich gut umgesetzt.

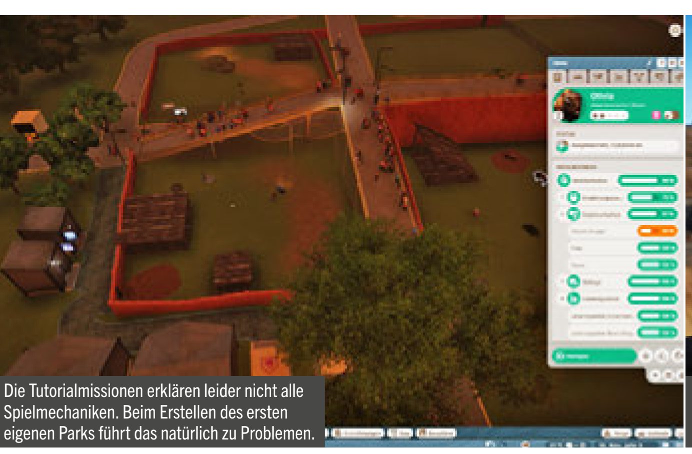
dere der Franchise-Variante liegt in der Online-Anbindung: Wir können von uns gezüchtete Tiere mit anderen Spielern austauschen und auch ihre Zoos besuchen. Allerdings hatten wir stets lange Ladeverzögerungen, sobald Planet Zoo Daten mit dem Server austauschen wollte, zudem ist die Verbindung zum Server des Öfteren abgebrochen. An manchen Tagen hatten wir gar keinen Zugriff auf den Franchise-Modus und konnten deshalb auch nicht an unserem Zoo weiterarbeiten. Das ist natürlich ärgerlich, aber wir sind uns sicher, dass Frontier Development bereits an einer Problemlösung arbeitet und der Online-Modus mit der Zeit vernünftig spielbar sein wird.

Wir haben uns wegen der technischen Probleme im Herausforderungs-Modus ausgetobt. Hier sind wir zwar auch auf einige Bugs gestoßen, die aber nicht ganz so gravierend waren. Der Modus an sich ist dem Franchise-Modus recht ähnlich, findet jedoch komplett offline statt. Das heißt, dass wir im Gegensatz zur Sandbox-Variante uns auch um die Finanzen kümmern müssen und es gelegentlich zu Krankheitsausbrüchen und anderen Herausforderungen kommen kann. Damit wir hier Erfolg haben, müssen wir zum einen dafür sorgen, dass unsere Tiere sich in unserem Zoo wohlfühlen, aber in gleichem Maße auch unsere Gäste und Mitarbeiter.

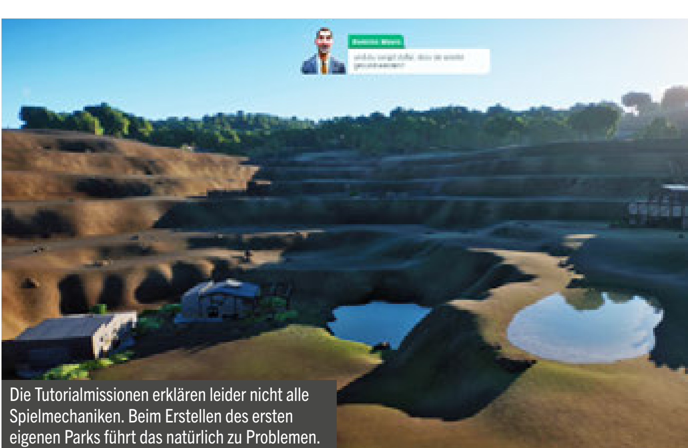
Attenboroughs Erben

Man merkt aber, dass Frontier Developments sich bei der Entwicklung um eine möglichst akkurate Simulation der insgesamt 77 Vierbeiner, Insekten und Primaten gekümmert hat – die übrigens grafisch unglaublich schön und putzig umgesetzt sind. Die Gäste und die Mitarbeiter sind im Vergleich zu den Tieren deutlich einfacher zufriedenzustellen und auch das Finanzielle läuft unserer Erfahrung nach eher nebenher. Bis auf die Anfangsphase mussten wir uns zumindest nie großartig mit den Gehältern des Personals, den Preisen für Tickets oder Snacks beschäftigen und trotzdem war unser Konto stets gut gefüllt.

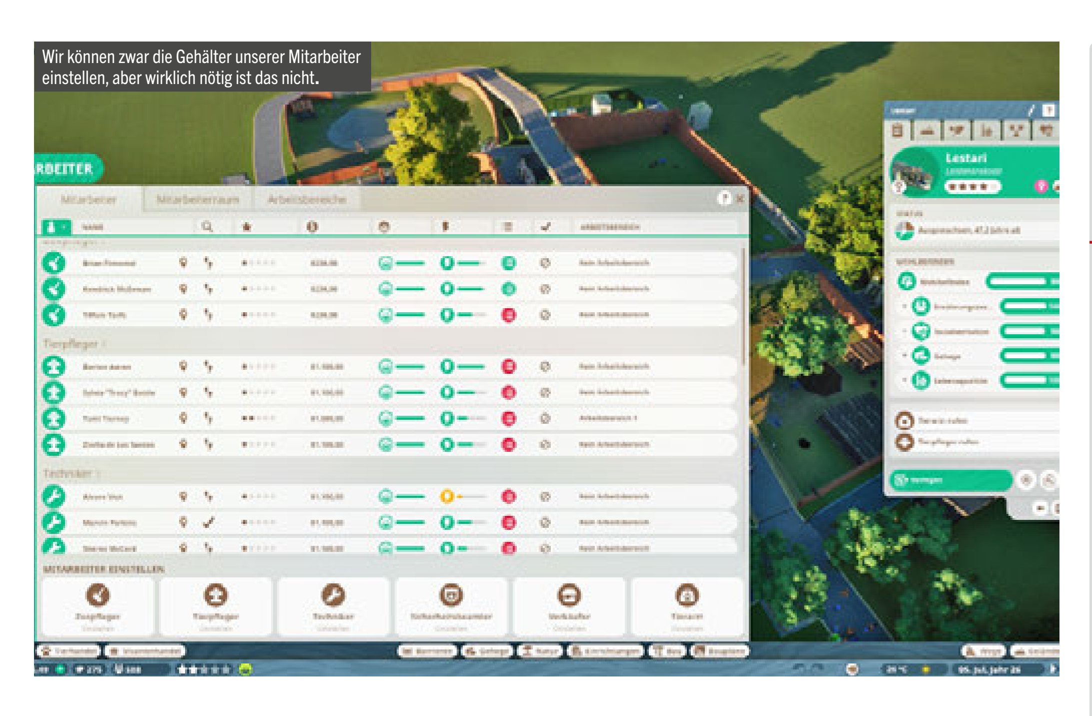
Die Erstellung der Tiergehege ist hingegen kein Selbstläufer. Wir müssen nicht nur darauf achten, dass die Tiere genügend Platz haben, sondern ebenso etwa ihr Sozialverhalten berücksichtigen und für passende Pflanzen und Spielzeuge sorgen – auch wenn man sich für ein recht schlichtes Gehege entscheidet, ist man mit dem Optimieren jeweils gut und gerne mehr als zehn Minuten beschäftigt! Das liegt aber auch zum Teil daran, dass die Bedienung nicht ganz optimal ist und die Benutzeroberfläche – wie bereits erwähnt – recht überladen ist. So stehen uns zum Beispiel mehrere hundert Pflanzenarten zur Auswahl, die je nach Tierart besser oder schlechter in das Gehege passen. Pandas lieben



Die Tutorialmissionen erklären leider nicht alle Spielmechaniken. Beim Erstellen des ersten eigenen Parks führt das natürlich zu Problemen.



Die Tutorialmissionen erklären leider nicht alle Spielmechaniken. Beim Erstellen des ersten eigenen Parks führt das natürlich zu Problemen.

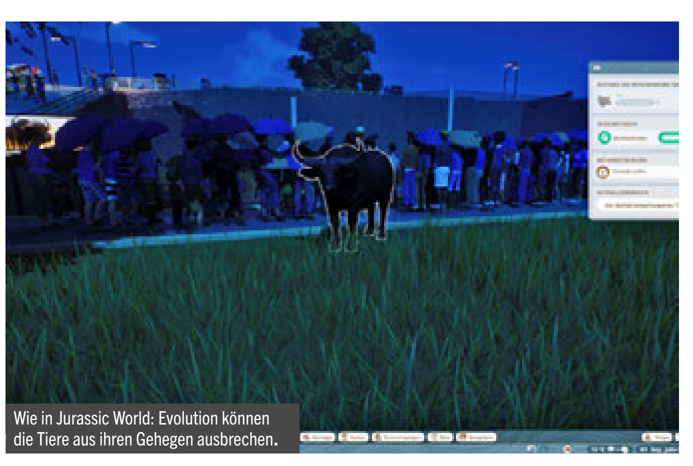


Wir können zwar die Gehälter unserer Mitarbeiter einstellen, aber wirklich nötig ist das nicht.

zum Beispiel asiatische Gewächse, Grizzlybären hingegen Bäume aus Nordamerika. Zudem schalten wir durch Forschung noch weitere Spielzeuge für die Tiere frei, die für das Wohlbefinden immens wichtig sind. Deshalb müssen wir auch nach dem Erstellen die Gehege immer wieder bearbeiten, was bei größeren Zoos mit mehreren Tierarten in richtig viel Arbeit ausartet. Die Mühe zahlt sich aber aus, denn nicht nur die Tiere freuen sich über optimale Bedingungen, sondern ebenso unsere Gäste. Falls es unseren Bären, Löwen und Affen so richtig gut geht, ist auch der Besucherandrang hoch.

Moneten satt

Die Tiere selbst können wir per Mausklick kaufen. Es gibt jedoch zwei Währungsarten, die wir für die Anschaffungen benötigen. Die normalen Credits bekommen wir von unseren Gästen, die zum einen für den Zoobesuch zahlen und zudem Geld in Spendenboxen schmeißen. Da Planet Zoo – wie auch die anderen Frontier-Developments-Titel – uns wirtschaftlich nicht herausfordert, hat man nach wenigen Stunden zur Genüge Credits angesammelt, sodass man kaum noch auf sie achten muss. Viel schwerer ist es hingegen, Arterhaltungspunkte zu sammeln, die wir für exotische Tiere wie Geparden, Elefanten oder Flusspferde benötigen. Wir bekommen die Punkte, indem wir Tiere in der Wildnis freilassen. Das wiederum funktioniert auf Dauer nur dann, wenn unsere Vierbeiner auch Nachwuchs bekommen. Hierfür müssen wir zum einen gesunde und zum anderen glückliche Tiere in einem Gehege halten. Wenn der Nachwuchs dann groß geworden ist, können wir entweder die Eltern oder sie selbst in die Freiheit setzen. Wie viele Arterhaltungspunkte wir durch das Auswildern bekommen, hängt von der Größe, Lebenserwartung, Fruchtbarkeit und Immunität der Tiere ab. Abgesehen von der Größe können wir durch Forschung und optimale Gehege an diesen Faktoren arbeiten – was nach dem Erstellen eines Zoos auch die meiste Zeit einnimmt. Das finden wir gut, denn schlussendlich legt Planet Zoo damit das Hauptaugenmerk auf das Wohlbefinden der Tiere und deren Auswilderung und nicht so sehr darauf, dass wir möglichst viel Geld durch nicht artgerechte Haltung verdienen.


Wie in Jurassic World: Evolution können die Tiere aus ihren Gehegen ausbrechen.

Für Schönbauer

Insgesamt ist Planet Zoo ebenso wie Planet Coaster viel mehr eine Aufbau- als eine Wirtschaftssimulation. Wer etwa einen Tierpark mit indischer oder asiatischer Thematik erstellen möchte, dem stehen Hunderte Ausstattungsgegenstände zur Verfügung, mit denen sich wunderschöne Zoos errichten lassen. Ebenso kann man Gondelfahrten anbieten oder gar Safari-Bahnen erstellen, die recht kompliziert zu bauen sind und recht wenig Geld einbringen, dafür aber prächtig aussehen. In finanzielle Nöte gerät man auch dann nicht, wenn man sich kaum mit den Personalkosten oder den Eintrittspreisen beschäftigt. Die wahre Herausforderung, die das Spiel bietet, liegt bei den Tieren. Für eine artgerechte Haltung unserer Zoobewohner zu sorgen, kostet viel Zeit, aber es zahlt sich schon wegen der glücklich aussehenden und zugleich unheimlich putzigen Tiere aus. Wer also ein Interesse für Zoos mitbringt und in anderen Aufbausimulationen vor allem auf das Aussehen der eigenen Kreationen Wert legt, liegt mit Planet Zoo goldrichtig. Aufgrund der Komplexität müssen wir aber – trotz der Thematik – jüngeren Spielern von Frontier Developments' Spiel abraten und auch älteren Semestern, die auf der Suche nach einer herausfordernden Wirtschaftssimulation sind. Zudem sollte man eventuell noch etwas mit dem Kauf von Planet Zoo warten, da das Spiel im Franchise-Modus noch technische Probleme hat und wir auch so auf einige kleinere, aber unnötige Bugs gestoßen sind. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqwist



„Umfrangreiche Tierpark-simulation mit einigen technischen Schwächen."

Planet Zoo gehörte zu den Spielen, auf die ich mich dieses Jahr am meisten gefreut habe. Anhand mehrerer Vorschau-Events hatte ich einfach ein gutes Gefühl, dass Frontier Developments die Stärken von Planet Coaster und Jurassic World: Evolution ausspielt und uns so die beste Aufbausimulation der letzten Zeit abliefert. Enttäuscht wurde ich auch nicht, obwohl es meiner Meinung nach doch noch ein wenig Verbesserungsbedarf gibt. So erklären die ersten Kampagnenmissionen zwar viele Details, aber wie ich nun vernünftig einen Zoo von Anfang bis Ende gestalte, konnten mir die Aufträge nicht erklären. Auch die Benutzeroberfläche und die Bedienung könnten ein wenig übersichtlicher beziehungsweise handlicher sein – das Drapieren von bestimmten Gegenständen in den Gehegen hat mich echt Nerven gekostet! Zudem ist es schade, dass der Franchise-Modus aktuell mit Server-Problemen zu kämpfen hat und so das Herzstück des Spiels noch nicht funktioniert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Riesiger Umfang und hoher Wiederspielwert
- ➕ Das Verhalten der Tiere ist glaubwürdig
- ➕ Ein Fest für Schönbauer dank Hunderter Ausstattungsobjekte
- ➕ Grafische Umsetzung der Tiere ist detailreich und zugleich putzig
- ➕ Abwechslungsreich dank unterschiedlicher Klimazonen mit ganz eigenen Herausforderungen
- ➕ Hilfreiche Enzyklopädie zu allen Tierarten
- ➖ Tutorial-Missionen erklären nicht alle wichtigen Spielmechaniken
- ➖ Wirtschaft spielt kaum eine Rolle
- ➖ Bedienung mitunter recht fummelig, vor allem beim Erstellen von Gehegen
- ➖ Franchise-Modus leidet aktuell unter Server-Problemen
- ➖ Viele kleinere Bugs



Einige Bosskämpfe mischen das ansonsten öde Kombatsystem ein wenig auf und runden die Storyakte ab.

Genre: Jump & Run
Entwickler: Frozenbyte
Hersteller: Modus Games
Termin: 08. Oktober 2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 6 Jahren

Trine 4: The Nightmare Prince

Back to the roots: Nach dem kontroversen dritten Teil wandelt Frozenbyte auf den Spuren der ersten beiden Spiele.

Von: Marco Kilian & Lukas Schmid

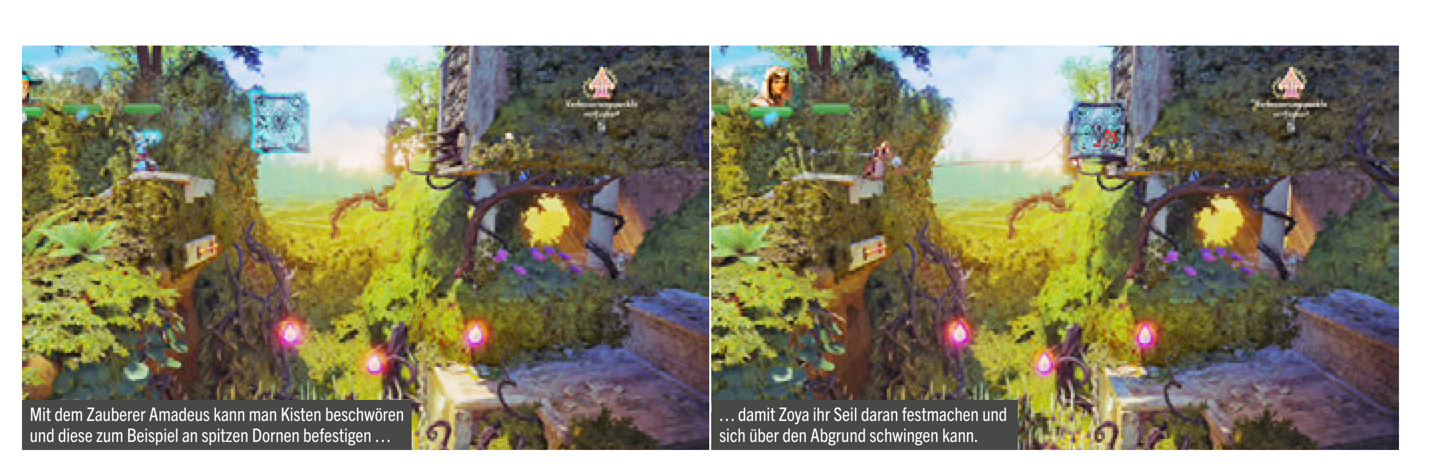
Juhu! Der verkorkste Versuch einer dreidimensionalen Welt aus dem Vorgänger ist in Trine 4 Geschichte. Zum Glück, denn von links nach rechts in 2,5D spielt es sich in der charmant verträumten Märchenwelt sowieso viel angenehmer. Noch schnell unsere drei Helden versammeln und schon kann das Abenteuer beginnen!

Oberflächliche Knobelkost

Viel zu erzählen gibt es über die Story von Trine 4: The Nightmare Prince nicht. Sie ist gerade so vorhanden und kann ohne Probleme in einem Satz erklärt werden. Die Diebin Zoya, der Ritter Pontius und der Zauberer Amadeus werden damit beauftragt, den spurlos verschwundenen Prinzen Selius zu suchen, der aus der Astralakademie entflohen ist. Knobelköpfe, die eine tiefgründige Story erwarten, sind hier somit fehl am Platz. Aber spielerisch wird dafür umso mehr geboten! Rätselspaß kommt durch die Kombination der drei Charaktere und die abwechslungsreichen Aufgaben zudem mühelos zustande.

Teamwork ist Dreamwork

Wie bereits aus den vorherigen Teilen bekannt, ist das Verbinden der einzelnen Heldenfähigkeiten auf unserer Reise der Schlüssel zum Erfolg. Amadeus ist nicht nur ein begnadeter Zauberer, sondern auch ein sympathischer Tierliebhaber. Seine magischen Kräfte erlauben es ihm, mit diversen Gegenständen innerhalb der Welt zu interagieren und auch eigene Objekte wie Kisten oder Bälle herzustellen. Diese nutzt er zu Beginn des Abenteuers etwa dazu, einer kleinen Ziege aus der Klemme zu helfen. Später werden die Aufgabenstellungen natürlich immer kniffliger. Pontius ist der Kämpfer der Truppe und vertraut dabei vor allem auf Schwert, Schild und seine enorme Durchschlagskraft. Er räumt beinahe alles aus dem Weg, was nicht niet- und nagelfest ist, und auch Abgründe können wir mit ihm am besten überwinden. Das Trio wird durch Zoya abgerundet, die besonders auf

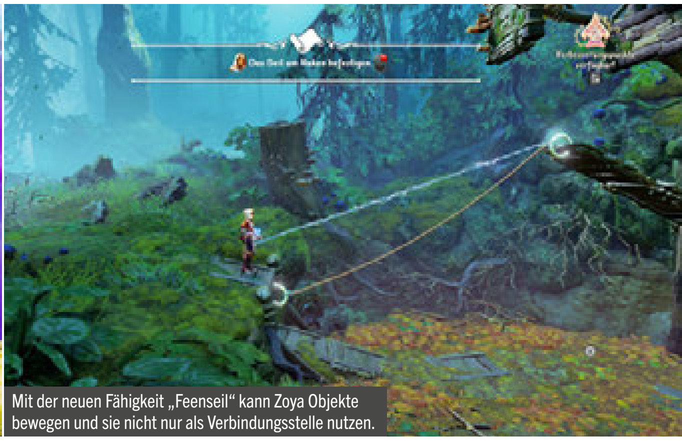


Mit dem Zauberer Amadeus kann man Kisten beschwören und diese zum Beispiel an spitzen Dornen befestigen …

… damit Zoya ihr Seil daran festmachen und sich über den Abgrund schwingen kann.



Traummonster tauchen innerhalb eines Levels immer wieder in kleineren Gruppen auf. Die Kämpfe sind eintönig und schnell vorbei.



Mit der neuen Fähigkeit „Feenseil“ kann Zoya Objekte bewegen und sie nicht nur als Verbindungsstelle nutzen.

Bogen und Enterhaken setzt. Für das Vorankommen ist es im Verlauf der Geschichte unabdingbar, dass die Charaktere ihre Fähigkeiten verbessern und neue Manöver erlernen. Viele Rätsel bieten dabei unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten, wobei gerade in der ersten Hälfte des Spiels vermehrt Zoya zum Einsatz kommt und Pontius eher das fünfte Rad am Wagen ist. Das ändert sich glücklicherweise nach den ersten zwei bis drei Stunden und jeder Held trägt in etwa gleichermaßen zur Lösung bei.

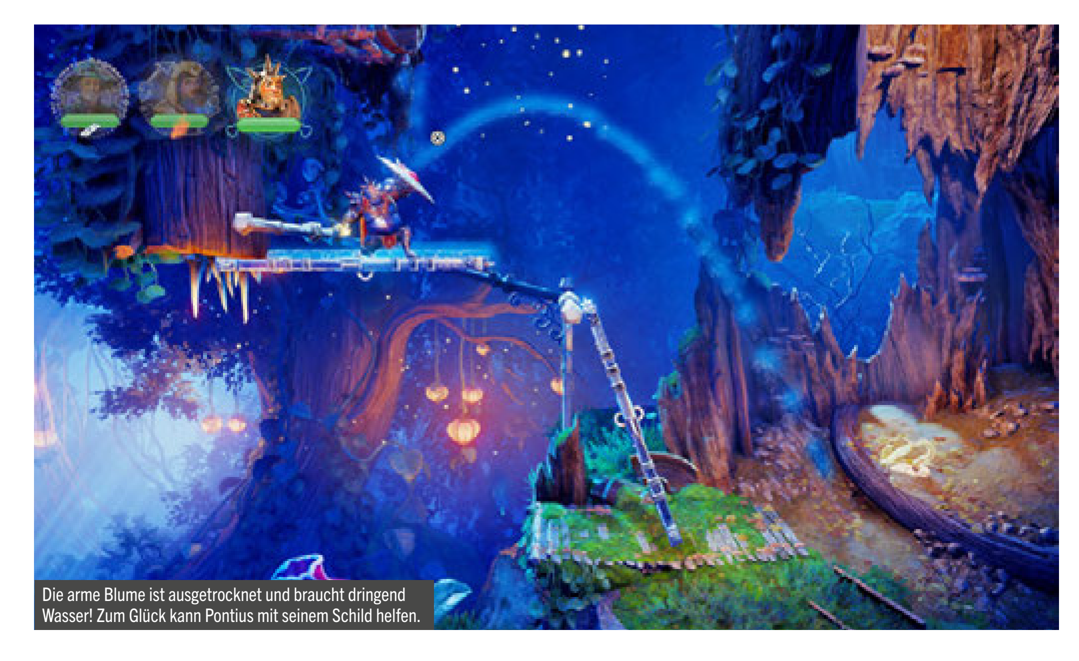
Traumhafte Landschaften

Die Märchenwelt in Trine 4 sieht wie bereits in den Vorgängern wunderschön aus und überzeugt uns mit einigen facettenreichen Gebieten. Fast genauso gut haben uns die vielen unterschiedlichen Rätsel gefallen, die sich die Entwickler ausgedacht haben. Zugegebenermaßen sind diese meist sehr einfach zu lösen, was nicht für allzu viel Herausforderung sorgt, aber dafür auch nicht frustriert. Immerhin wird das Lösen der Aufgaben durch ständig neue Fähigkeiten und Hindernisse zu keinem Zeitpunkt langweilig. So müssen wir zum Beispiel mithilfe von Pontius’ Schild Wasser umleiten, damit eine Blume wächst, an der wir hochklettern können. Im nächsten Abschnitt frieren wir mit Zoyas Eispfeilen ein Zahnradgewinde ein, um auf diesem mit Amadeus eine Kiste zu platzieren und auf den nächsten Vorsprung zu gelangen. Wohlgemerkt ist das nur ein winziger Bruchteil einer Kampagnenmission, den wir auch komplett anders hätten bewältigen können. In den meisten Passagen verleitet das Spiel nämlich zum umfangreichen Ausprobieren, selbst wenn man bereits eine der richtigen Lösungen gefunden hat. Weniger gefallen haben uns die immer wiederkehrenden Kämpfe mit den Traummonstern. Diese sollen zwar für Abwechslung und Auflockerung zwischen den einzelnen Rätseln sorgen, fühlten sich aber bereits nach einigen Malen aufgrund zu simpler Kampfmechaniken wie schon in den Vorgängern repetitiv an. Schade, denn den Grundgedanken finden wir nicht verkehrt.

Spaß im Doppelpack

Eine der wenigen wirklichen Neuerungen in Trine 4 ist, dass jetzt insgesamt vier Spieler gleichzeitig die Rätsel lösen können. Dabei entscheidet sich entweder jeder für einen festen Charakter oder es wird munter durchgewechselt und jeder verkörpert jeden. Wir haben einige Stunden im Koop-Modus gespielt und können uns daher nur vorstellen, welche Ausmaße das Chaos bei vier Spielern annimmt. Aber auch zu zweit bietet das Spiel einen enorm hohen Spaßfaktor mit unzähligen lustigen Momenten. Allerdings sinkt der ohnehin schon relativ niedrige Schwierigkeitsgrad durch einen weiteren Mitspieler enorm, obwohl der Aufbau der Welten und die Menge der Feinde an die Anzahl der Spieler angepasst wird. Kämpfe sind so schon nach wenigen Sekunden gewonnen und dank unserer kombinierten Fähigkeiten-Power lassen sich viele Rätsel quasi überspringen.

Insgesamt macht Trine 4: The Nightmare Prince zwar in Sachen Dimension einen halben Schritt nach hinten, dafür in Sachen Gameplay und Rätselspaß wieder einen großen Schritt nach vorne. Das ist gut so und wir hatten während unserer 13 Stunden Spielzeit eine Menge Freude an der Knobelei! ❑



Die arme Blume ist ausgetrocknet und braucht dringend Wasser! Zum Glück kann Pontius mit seinem Schild helfen.

MEINE MEINUNG

Marco Kilian



„Nicht die härteste Nuss, aber super für zwischendurch!“

Rätsel wie Sudoku haben mir schon immer Spaß gemacht, weil ich meinen Kopf gerne mit Knobeleien auf die Probe stelle. Da kann ich natürlich auch ein Spiel wie Trine 4 nicht guten Gewissens auslassen. Von Anfang an zog mich das Spiel in seinen Bann! Ob es nun die wunderschöne optische Aufmachung, die leichte Steuerung oder die Rätsel sind – Trine 4 überzeugt mich auf mehreren Ebenen. Diese drei Elemente greifen wie Zahnräder ineinander. Gleiches gilt übrigens für die Charaktere. Natürlich sind Zauberer am coolsten, aber sowohl der kuchenverrückte Ritter als auch die herzensgute Diebin können da gut mithalten. Nach dem Abspann freue ich mich jetzt schon sehr auf den fünften Teil!

PRO UND CONTRA

- + Fabelhafte Märchenwelt
- + Cleveres Zusammenspiel der Charaktere
- + Unterschiedliche Gebiete
- + Abwechslungsreiche Knobelkost
- + Größtenteils makellose Steuerung
- + Angenehm kurzweiliger Spielspaß
- − Gerade im Koop viel zu leicht
- − Öde Kämpfe mit plumpen Mechaniken
- − Kaum vorhandene Story



Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Hersteller: 2K Games
Termin: 22. Oktober 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 16 Jahren

WWE **2K20**

Vom Aufschwung im Vor- zum Absturz in diesem Jahr. Der neue Titel der Wrestling-Reihe schockiert mit Fehlern, Bugs, Glitches und einer verschlechterten Optik.

Von: Christian Dörre

WWE 2K19 aus dem letzten Jahr hatte zwar einige Macken und schleppte weiterhin ein paar Altlasten mit sich herum, doch der Titel war eine klare Verbesserung zu den Spielen der Vorjahre, sodass Fans absolut optimistisch in die Zukunft der Wrestling-Reihe blicken konnten. Als allerdings mitten in der Entwicklung von WWE 2K20 bekannt wurde, dass das langjährige Entwicklerteam Yuke's und der Publisher 2K zukünftig getrennte Wege gehen, der Titel dann zunächst für die Gamescom angekündigt und wieder abgesagt wurde und schließlich erst eine Woche vor dem Release zum ersten Mal für die Presse spielbar war, machte sich Skepsis breit. Tatsächlich, nach dem spürbaren Aufschwung im letzten Jahr stürzt WWE 2K20 die Showsport-Serie nun in ungeahnte Tiefen.

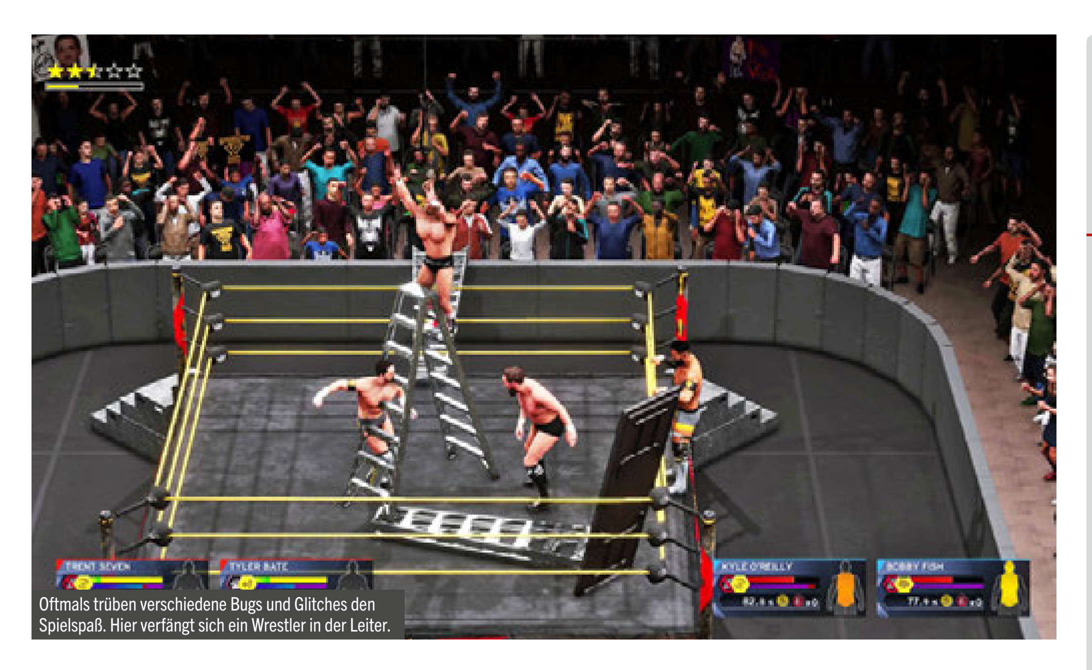
Botchamania the Game

WWE 2K20 ist im momentanen Zustand tatsächlich eine technische Baustelle, weshalb wir eine klare Kaufwarnung aussprechen müssen. Es scheint so, als sei Co-Entwickler Visual Concepts mit der von Yuke's erstellten und über die Jahre immer wieder überarbeiteten Engine komplett überfordert gewesen. Dies merkt man daran, dass selbst das Grundgerüst, an dem sich ja eigentlich nichts geändert hat und das seit Jahren funktionierte, nun oftmals kaputt ist. Im Netz kursieren seit Release unzählige Videos, welche teils kuriose Bugs und Glitches des Spiels zeigen. In den Videos



Teilweise hat sich die Grafik im Vergleich zum letzten Teil sogar verschlechtert. Frisuren, Bärte und einige komplette Charaktermodelle sehen furchtbar aus.

Im Story-Modus erstellt ihr nun sowohl einen männlichen als auch einen weiblichen Catcher. Die Geschichte ist ganz amüsant, doch die Grafik ist auf PS2-Niveau.


Oftmals trüben verschiedene Bugs und Glitches den Spielspaß. Hier verfängt sich ein Wrestler in der Leiter.

sieht man, wie Wrestler im Ringboden versinken, über unsichtbare Objekte fallen, Leitermatches per Pinfall gewinnen oder sich in den Seilen verhaken und wild durch den Ring glitchen. Auch wir machten während unseres Tests mit einigen Fehlern Bekanntschaft, die so bei einem auf den Markt gebrachten Spiel einfach nicht sein dürfen. In einem Tag-Team-Ladder-Match zwischen Mustache Mountain und der Undisputed Era standen wir mit Tyler Bate auf der Leiter, Kyle O'Reilly kam hinzu, glitchte plötzlich zu den Ringseilen, kassierte einen Schlag von Trent Seven und stand dann so in der Leiter, wie er eigentlich auf ihr stehen sollte. Aber keine Sorge, er wurde wieder aus der Leiter befreit, indem sein Partner Bobby Fish Trent Seven am anderen Ende des Ringes einen Back Body Drop verpasste. Ergibt ja auch irgendwie fast Sinn. Ansonsten blieben wir von den ganz haarsträubenden Glitches im Match weitgehend verschont und hatten somit wohl mehr Glück als viele andere Spieler. Dennoch fielen uns viele weitere Fehler, Probleme und Ungereimtheiten auf. Bei manchen Aktionen wurden Soundeffekte falsch gesetzt, im Universum-Modus werden geänderte (und abgespeicherte!) Matches einfach nicht übernommen, beim Stable-Entrance der Undisputed Era wurden die Rollen falsch verteilt (Kyle O'Reilly läuft als Adam Cole ein – Bay Bay!),Champions werden oftmals nicht erkannt und Wrestler ohne Championship tragen Titelkämpfe aus. In einer Zwischensequenz zum Money-in-the-Bank-Ladder-Match im Story-Modus wurde vergessen, den Koffer aufzuhängen. Der Titelgürtel glitcht beim Entrance durch Becky Lynch hindurch, das Zielsystem ist verbuggt, vielen Matches fehlt es an Dynamik, die Kamera verfängt sich teilweise hinter dem Oberrang, Bärte sehen aus wie aneinandergeklebte Fusseln und Haare, als seien sie aus Plastik. Wir könnten noch lange so weitermachen. Überhaupt ist die Grafik schlechter als im letzten Jahr. The Rock beispielsweise sieht überhaupt nicht nach Dwayne Johnson aus und selbst das Charaktermodell von Cover-Star Becky Lynch wirkt hölzern und lieblos dahingeklatscht. Vor allem im Story-Modus fällt die schwache Grafik auf. Die Zwischensequenzen haben hier meistens gehobenes PS2-Niveau. Im Jahr 2019 ist so eine Optik wirklich peinlich. Hinzu kommt noch, dass man die Cutscenes weder abbrechen noch pausieren kann und die viel zu vielen Ladezeiten in der Story auch noch ewig lang sind.

Hinter der Fassade

Man könnte jetzt natürlich sagen, dass WWE 2K20 Mist ist, mit den Schultern zucken und den Titel einfach abhaken, doch das Frustrierende ist, dass trotzdem immer wieder mal ein gutes Spiel aufblitzt, das sogar Spaß macht. Bleibt man von den ärgerlichen Macken des Titels mal verschont, kann man in den Matches durchaus Spaß haben, da die Entwickler offenbar einige gute Ideen hatten, welche sie nur technisch nicht umsetzen konnten. So wurde beispielsweise das Button-Layout verändert. Hier muss man sich als Kenner der Serie etwas umgewöhnen, doch dann erkennt man auch die Vorteile dieser Änderung. Einige Aktionen lassen sich dynamischer ausführen und vor allem das Kontern geht nun besser von der Hand, da dies nun von R2/RT auf Dreieck/Y gelegt wurde.

Zudem bietet WWE 2K20 mal wieder einen riesigen Umfang. So erwarten euch neben zahlreichen Match-Arten über 70 Türme, in denen ihr Matches unter bestimmten Voraussetzungen und in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen gewinnen müsst. Hinzu kommt natürlich wieder der Universum-Modus, in dem ihr eure eigene WWE inklusive Roster, Rivalitäten und PPV-Veranstaltungen aufbauen und managen dürft. Im Showcase-Modus, der mal wieder mit zahlreichen Video-Clips und Interviews angereichert wurde, geht es diesmal um die Four Horsewomen. Man spielt also die wichtigsten Matches in den Karrieren von Bayley, Becky Lynch, Charlotte Flair und Sasha Banks nach.

Selbst der von uns bereits für seine lausige Technik gescholtene Story-Modus ist echt unterhaltsam. Diesmal erstellt man sich sowohl einen männlichen als auch einen weiblichen Wrestler und spielt diese als die beiden Schulfreunde Tre und Red, die davon träumen, in der WWE eine große Karriere zu machen. Die Geschichte wird dabei in Rückblenden erzählt und lässt euch an den größten sowie schmerzhaftesten Momenten im Werdegang der Protagonisten teilhaben. Ihr erlebt das kräftezehrende Wrestling-Training in einer abgeranzten Turnhalle genauso wie absolute Highlights wie die Teilnahme am Mae Young Classic oder Matches um die Universal Championship. Die Story ist allerdings reichlich albern und viele Gags zünden überhaupt nicht. Dennoch ist der Modus durchaus spaßig, da für Wrestling-Fans verdammt viel Fan-Service geboten wird. Abwechslung, Umfang und Spaß bei funktionierenden Matches retten WWE 2K20 vor einem noch tieferen Fall, können die eklatanten technischen Mängel des Spiels aber natürlich nicht ausbügeln. Im aktuellen Zustand raten wir selbst großen Fans des Showsports ganz klar vom Kauf ab. Wir hoffen, dass der Titel noch einige Patches bekommt, doch wir sind äußerst skeptisch, dass (versprochene) kommende Updates wirklich sämtliche Probleme beseitigen können. Dafür sind Letztere definitiv zu zahlreich und zu schwerwiegend. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Unser Fan-Herz blutet wie Ric Flair zu seinen besten Zeiten."

Nach dem Ausstieg von Yuke's, der Absage zur Gamescom und dem äußerst späten Anspieltermin war ich schon besorgt, dass WWE 2K20 nicht so prall sein könnte, doch der Titel unterbietet meine niedrigen Erwartungen mit Leichtigkeit. So toll ich einige Inhalte, Änderungen und Verbesserungen auch finde, der desaströse technische Zustand des Spiels versaut mir immer wieder den Spaß. Ob ein Match Laune macht, ein paar Macken hat oder gar komplett kaputt ist, ist ein reines Glücksspiel. WWE 2K20 hätte in diesem Zustand niemals erscheinen dürfen. Dafür hat es viel zu viele extrem schwerwiegende Probleme, die jeglichen Spielspaß im Keim ersticken. Selbst riesige Wrestlingfans sollten die Finger von diesem Spiel lassen. Lieber für ein paar Euro den VOD-Service einer Indie-Promotion abonnieren. Das kostet weniger, macht viel mehr Spaß und die Kohle geht an Leute, die diesen Sport genauso lieben wie man selbst.

PRO UND CONTRA

- + Großer Umfang
- + Verbesserte Steuerung
- + Netter Story-Modus
- − Schlechtere Grafik als im Vorgänger
- − Abgehackte Animationen
- − Teils grobschlächtige Modelle
- − Fehlerhafte Save-Funktion im Universum-Modus
- − Kamera verfängt sich hinter Figuren und Objekten
- − Viele lange Ladezeiten
- − Veraltete Grafik im Story-Modus
- − Unzählige Bugs und Glitches



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

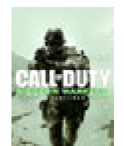
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

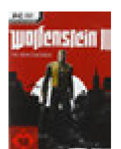
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

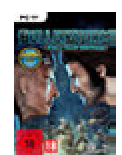
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

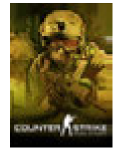
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

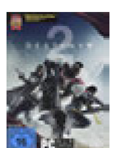
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

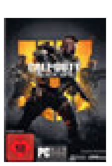
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

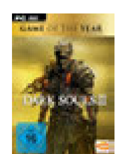
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

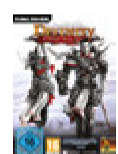
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

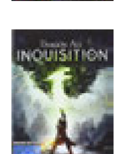
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

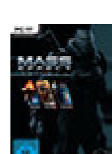
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

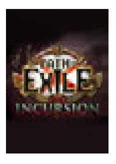
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



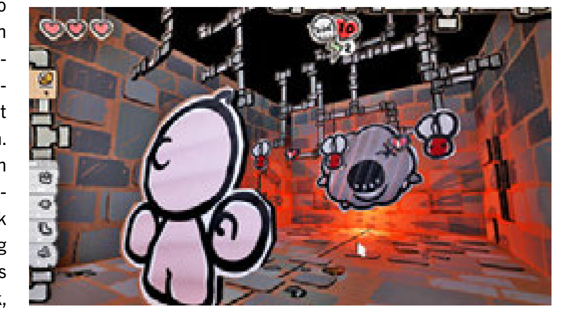
Path of Exile

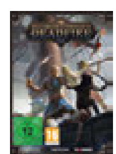
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

The Legend of **Bum-bo**

Als großer Fan von The Binding of Isaac (und so gut wie allen anderen Spielen von Edmund McMillen) habe ich mich sehr auf das Prequel zu meinem liebsten Kellerausflug gefreut. In The Legend of Bum-bo verkörpert ihr den kleinen Bettler, der euch schon in Isaac begegnete, und erkundet einen zufallsgenerierten Abwasserkanal. Wieso? Irgendjemand hat euch euren letzten Cent abgeknöpft und ist unter die Erde geflohen. Geht gar nicht, und so stellt ihr euch all den Widerwärtigkeiten, die McMillen für sein neues Werk ersonnen hat. Spielprinzip und Look unterscheiden sich deutlich von The Binding of Isaac, hier sieht alles aus, als sei es aus Pappe gebastelt, und ihr baut eine Art Deck, um siegreich aus den rundenbasierten Auseinandersetzungen hervorzugehen. Den Test findet ihr online auf www.pcgames.de! **Katharina Pache**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



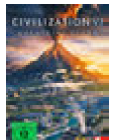
The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

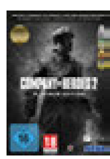
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

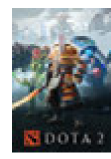
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

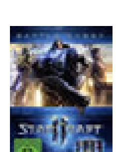
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

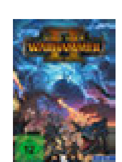
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

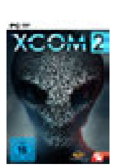
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

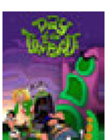
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

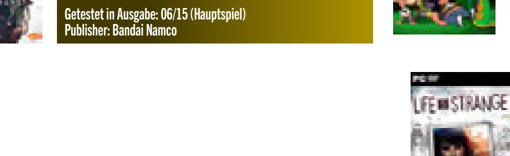
Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

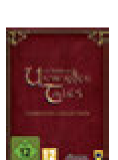
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

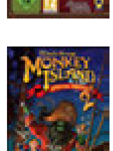
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

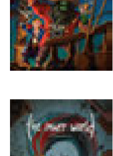
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

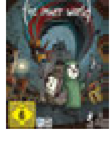
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele



Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters

World of Warships
Regia Marina

Die meisten Free2Play-Titel haben einen gewaltigen Vorteil gegenüber herkömmlichen Spielen: Damit die Server voll bleiben, müssen die Entwickler stets für (kostenlosen) Content-Nachschub sorgen. Wargaming gehört in dieser Hinsicht zu den Fleißigsten. Bei World of Tanks vergeht zum Beispiel kaum eine Woche, in der nicht ein neuer Panzer vorgestellt oder eine Map ein wenig überarbeitet wird. Auch World of Warships bekommt regelmäßig Updates, die meistens einen neuen Forschungsbaum für Schiffe in petto haben. So auch dieses Mal: Mit dem Patch auf Version 0.8.10 hat Wargaming dem maritimen Action-MMO die italienischen Kreuzer hinzugefügt. Die Schiffe der Regia Marina haben gleich mehrere Trümpfe in der Hand. So verfügen sie über Abluft-Nebelgeneratoren, mit denen wir auch bei hohen Geschwindigkeiten für die Feinde unsichtbar bleiben. Zudem schießen die italienischen Kreuzer mit SAP-Granaten, die im Gegensatz zu den normalen HE-Geschossen keine Brände verursachen, dafür aber deutlich mehr Schaden anrichten. Ein Vorteil der Regia Marina ist obendrein die gute Manövrierfähigkeit der Pötte. Sie sind nicht nur mit über 35 Knoten sehr schnell, sondern lassen sich auch sonst gut lenken. Wer also nach einer Auszeit wieder in See stechen will, hat nun die beste Gelegenheit dazu. Übrigens: Wir haben in Zusammenarbeit mit unserer Schwesterzeitschrift Buffed ein Sonderheft über die italienischen Kreuzer gemacht. Darin findet ihr nicht nur jede Menge Tipps und Tricks zu den neuen Schiffen, sondern auch Bonus-Codes, mit denen ihr Premium-Spielzeit sowie -Kreuzer freischaltet. Das Heft ist auf shop.computec.de erhältlich.

Matti Sandqvist

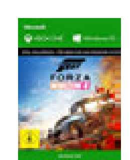




Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

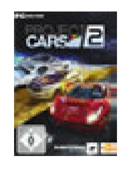
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Hearthstone: Schlachtfeld-Modus

Zum ersten Mal seit langer Zeit hat Blizzard mal wieder eine größere Änderung am Sammelkartenspiel Hearthstone vorgenommen. Mit dem Schlachtfeld-Modus führen die Entwickler eine neue Spielvariante ein, die sich Spieler mal anschauen sollten, denen Arena, Kartenchaos oder das normale kompetitive Spiel bereits zu langweilig geworden sind. Es handelt sich dabei um einen Spielmodus aus dem Genre des sogenannten Auto-Chess. Darin treten acht Spieler im rundenbasierten Kampf gegeneinander an. Ihr wählt einen von zwei zufälligen Helden, rekrutiert Diener aus verschiedenen Gattungen und platziert sie strategisch auf dem Spielfeld. Die Minions greifen den Gegner danach in der Kampfphase automatisch an und fügen dem gegnerischen Helden Schaden zu. Am Ende bleibt ein Spieler als Sieger übrig. **Matthias Dammes**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

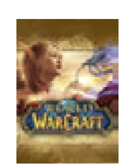
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

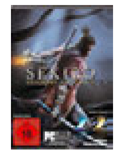
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

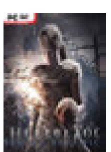
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

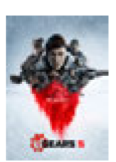
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

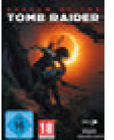
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

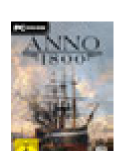
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen



Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



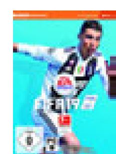
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

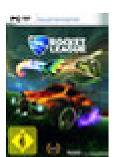
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

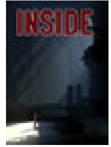
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

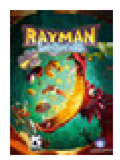
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

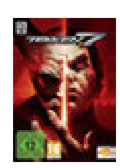
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

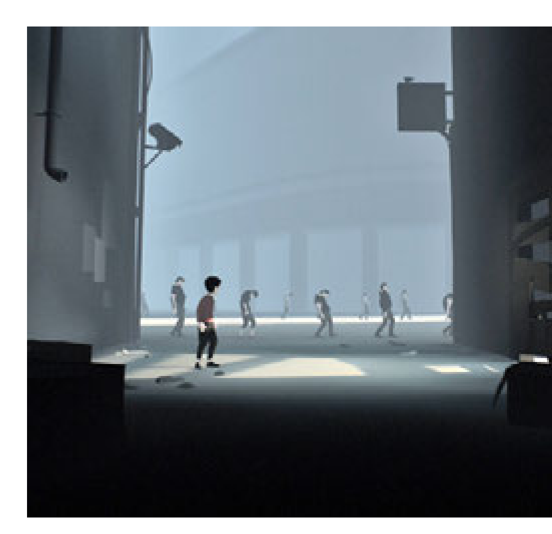
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Return of the **Obra Dinn**

Warum haben wir dieses Spiel noch nicht öfter thematisiert? Bei Return of the Obra Dinn handelt es sich, wie ich viel zu spät feststellen konnte, schließlich um eines der besten Adventures der letzten Jahre! Kein Wunder, steckt doch auch ein ziemlich talentiertes Team dahinter. Die Jungs und Mädels rund um Indie-Entwickler Lucas Pope sind's, die dahinterstecken, und Pope bewies bereits mit Papers, Please, dass er ein Gespür für außergewöhnliche Ideen hat. Worum geht es? Im Jahre 1807 begeben wir uns als Mitarbeiter der East India Company an Bord des titelgebenden Schiffes, auf der es zu schrecklichen Ereignissen gekommen sein muss. Wie anders ist es zu erklären, dass die gesamte Crew verschwunden ist? Nun liegt es also an uns, nach und nach zu erschließen, welche Geheimnisse die Obra Dinn birgt. Dafür verfügen wir über eine mysteriöse Uhr, die uns ein Standbild nebst den Geräuschen aus dem Moment kurz vor dem Ableben eines der Crewmitglieder zeigt. Anhand von Akzenten, Kleidungen und allerlei kniffligen Hinweisen müssen wir die Ereignisse dann rekonstruieren und unser Notizbuch mit unseren Beobachtungen befüllen. Das ist so smart umgesetzt, dass es eine wahre Freude ist, und der einzigartige, monochrome Grafikstil des Spiels unterstreicht die Atmosphäre ganz vorzüglich. Wer auch nur irgendetwas mit Adventures anfangen kann, muss zugreifen! **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



Schöne Bescherung!

Das große XMAS-Special: Wir präsentieren euch 21 coole Geschenkideen fürs Weihnachtsfest! Glückspilze können die tollen Präsente für Technik-Fans sogar gewinnen!



Die besinnlichste Zeit des Jahres hat begonnen und jeder zerbricht sich aufs Neue den Kopf, was man den Liebsten schenken könnte. Wir haben dafür die Lösung: Auf den folgenden Seiten findet ihr Technik-Geschenktipps aller Art. Das Besondere: Ihr könnt diese tollen Produkte dank unserer großen Online-Verlosung zu euch unter den Weihnachtsbaum holen! Die Teilnahmebedingungen zu diesem bis Weihnachten laufenden Gewinnspiel findet ihr ab dem 4. Dezember 2019 unter www.pcgames.de/xmas-special. Dort präsentieren wir euch alle Produkte aus diesem Artikel und den jeweiligen Tagespreis. Keine Angst, ihr müsst für die Teilnahme keine schwierigen Fragen beantworten, sondern lediglich ein Lösungswort auf einem unserer Social-Media-Kanäle finden. Wir wünschen unseren Lesern viel Spaß beim Stöbern, viel Erfolg bei der Verlosung und frohe Weihnachten!

Captiva G19IG 19V2

Preis: € 1.949 (UVP: € 2.199)
Web: www.captiva-power.de/produkte/gaming-pc/g19ig-19v2

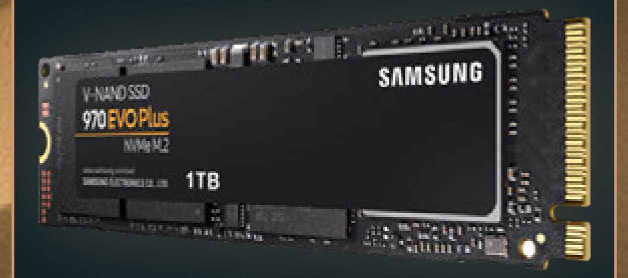
Hier geht's heiß her! Captivas G19IG 19V2 bietet dir ein Erlebnis der Extraklasse. Mit dem ATX-Midi-Tower-Gehäuse mit Hartglasscheibe, vier vorinstallierten Lüftern und deren fulminanter Beleuchtung wirst du jederzeit einen grandiosen Auftritt hinlegen. Der High-End Gaming Kasten punktet äußerlich, aber auch mit seinen herausragenden Komponenten von namhaften Herstellern. Mit Intels i7-9700K Prozessor wirst du jeden Gegner bezwingen, der es wagt, sich dir in den Weg zu stellen. Detailreiche Grafiken werden mit Palits RTX 2080 SUPER mit 8 GB und GDDR6 umso stimmiger und lebendiger aussehen. Ebenso wird es dir niemals an Schnelligkeit und Effizienz mangeln, denn die 500 GB SSD bietet herausragende Transferraten. Lass den Gamer in dir raus und werde zum Sieger auf der Überholspur!





Samsung 970 EVO Plus NVMe SSD 1TB

Preis (UVP): € 259,90 **Web:** www.samsung.com/de/memory-storage/970-evo-plus-nvme-m2-ssd/MZ-V7S1T0BW/



Wer die Geschwindigkeit einer SSD einmal erlebt hat, kann sich nicht mehr vorstellen, ohne sie zu leben. Denn nichts nervt mehr als Spiele, bei denen man ewig warten muss, bis ein Spielstand geladen wird. Noch schlimmer ist es, ewig auf den Start des Betriebssystems zu warten. Samsungs SSD 970 EVO Plus gibt es in vier Varianten: mit 250 GB, 500 GB, 1 TB und sogar mit riesigen 2 TB! Die Zeiten, in denen man sich zwischen der hohen Geschwindigkeit einer SSD oder viel Speicherplatz einer herkömmlichen Festplatte entscheiden musste, sind damit endgültig vorbei. Die 970 EVO Plus richtet sich mit ihren hohen Datenübertragungsraten vor allem an Gamer, die ihre Lieblingsspiele ohne störende Wartepausen genießen wollen.

Backforce ONE

Preis (UVP): € 499 **Web:** www.backforce.gg



Der BACKFORCE ONE ist nicht einfach nur einer von vielen Gamingchairs mit nur einem neuen Logo. Er ist Made in Germany, hat zehn Jahre Garantie, wegklappbare Armlehnen, individualisierbare Schulterpatches, ist ergonomisch optimiert und bietet deinem Rücken besten Support. Zudem bringt er mit seiner leuchtenden Brosche zusätzlichen Style in dein Setup. Erhältlich ist er in sechs verschiedenen Farben und den Sondereditionen BIG und Schalke04 eSport. PCGH hat ihn in 11/2019 auf Herz und Nieren getestet und überzeugend zum Testsieger erklärt. Mit dem Rabattcode PCGHADVENT kannst du ihn dir bis 31.12.2019 mit zusätzlichen 6% sichern. Oder du gewinnst ihn einfach!

Seasonic FOCUS GOLD GX-550W

Preis (UVP): ab € 89,90 **Web:** www.seasonic.com/focus-gx



Das SEASONIC FOCUS-GX-550 ist das ideale Netzteil für deinen nächsten PC. Es ist nicht nur hocheffizient mit 80plus Gold Zertifizierung, sondern lässt sich durch einen hochwertigen FDB-Lüfter im Zusammenspiel mit dem Semi-fanless Kühlmodus auch bis zu 30% komplett lautlos betreiben. Das vollmodulare Kabelmanagement mit Flachbandkabel erlaubt eine saubere Verlegung aller Komponenten im System. Mit der geringen Bautiefe von nur 140 mm ist es kompatibel auch für kleinere Gehäuseformate. SEASONIC gewährt eine Herstellergarantie mit Service in Deutschland von 10 Jahren, was für die herausragende Qualität spricht. Im aktuellen Vergleichstest in der PCGH 11/2019 wurde das FOCUS-GX-550 der Testsieger. Wer kann dazu „NEIN“ sagen?

Revolution Unlimited Pro Controller

Preis (UVP): € 169 **Web:** www.nacongaming.com/product/controllers/eport-controllers/revolution-unlimited/

Individualisierung. Spielkomfort. Präzision. Dafür steht Nacons Revolution Unlimited Pro Controller. Wie auch seine Vorgänger ist er offiziell von Sony Interactive Entertainment Europe lizenziert und neben der markantesten Neuerung – dem kabellosen Spiel über Bluetooth®-USB-Empfänger – können Spieler nun auch ihre Joysticks umfassend modifizieren, um ein noch individuelleres Spielerlebnis zu schaffen. So haben sie die Wahl zwischen verschiedenen Joystick-Köpfen und können außerdem den maximalen Neigungswinkel bestimmen. Altbekannte Features werden dabei nicht vernachlässigt, sodass Spieler z. B. weiterhin Gewichte in beide Griffe des Controllers einsetzen können. Praktischerweise kommt der Revolution Unlimited Pro Controller auch direkt in einer maßgeschneiderten Hartschalen-Tasche.









SAPPHIRE – NITRO+ RX 5700 XT 8GB GDDR6

Preis (UVP): € 479 **Web:** www.sapphiretech.com/de-de/consumer/nitro-radeon-rx-5700-xt-8g-gddr6

Die SAPPHIRE NITRO+ RX 5700 XT Grafikkarte bietet dem PC-Spieler ein maximales 4K-Spielerlebnis. Vollgepackt mit den renommierten High-End-Qualitätskomponenten von SAPPHIRE, darunter unsere preisgekrönte Tri-X-Kühllösung, Black Diamond Chokes und Shroud-Verbesserungen zur Stärkung des PCB, bietet die NITRO + RX 5700 XT die atemberaubende Leistung und robuste Stabilität, die jeder Gamer erwartet. Zu den Merkmalen gehören leicht austauschbare Quick Connect Lüfter in Kombination mit intelligenter Lüftersteuerung und fortschrittlicher Tri-X Lüfterkühlung, die eine hervorragende Wärmeabfuhr, minimale Geräuschentwicklung und maximale Zuverlässigkeit gewährleisten. Get NITRO Charged mit der SAPPHIRE NITRO+ RX 5700 XT!



Synology DS218play

Preis (UVP): € 236,80 **Web:** sy.to/xmas



Private Cloud und Entertainment-Center in einem: Ein NAS (Network Attached Storage) ist ein intelligentes Speichergerät für Dateien im Heim- oder Büronetzwerk, auf das Sie über einen Webbrowser oder mobile Apps zugreifen. So lassen sich Daten einfach sichern und mit Familie und Freunden teilen. Mit Photo Station können Fotos und Alben effektiv organisiert und freigegeben werden. Die Audio Station ist das ganz persönliche Musikzentrum, mit dem Audiodateien intelligent sortiert und auf Geräte mit aktiviertem Google Cast gestreamt werden. Audio Station unterstützt verlustfreie Formate und sichert eine ausgezeichnete Audioqualität. Der Clou ist aber die Transkodierung von 4K-Ultra-HD-Inhalten in Echtzeit über Video Station und DS video, wodurch 4K-Videos konvertiert und selbst auf Medienplayern wiedergegeben werden können, die von sich aus keine Ultra-HD-Formate unterstützen.

Sharkoon ELBRUS 2

Preis (UVP): € 199 **Web:** www.sharkoon.com

Für maximale Entspannung während des Feiertagstrubels gibt es von Sharkoon dieses Jahr einen ELBRUS 2 Gaming-Stuhl deiner Wahl zu gewinnen. Mit seinem schwarzen Grundton und Farbakzenten in entweder Grün, Blau, Rot oder Grau überzeugt er optisch mit einem zeitlosen Design. Der griffige Kunstlederüberzug, die weiche Polsterung sowie die umfassenden ergonomischen Anpassungsmöglichkeiten von der Sitzposition über die Armlehnen bis hin zur Rückenlehne sorgen für viele komfortable Spielstunden. Für eine Verschnaufpause kann die Rückenlehne zusätzlich bis 160° arretiert werden. Wer stattdessen seinen Bewegungsdrang voll auskosten möchte, greift auf die Komfort-Wippfunktion zurück. Das massive Fußkreuz und der robuste Rahmen aus Stahl sorgen allzeit für Stabilität und Sicherheit bis 150 Kilogramm.

Razer Basilisk Ultimate

Preis (UVP): € 169,90
Web: www.razer.com/gaming-mice/razer-basilisk-ultimate

Die Razer Basilisk Ultimate ist mit dem gefeierten optischen Focus+ 20K DPI-Sensor aus der Razer Viper Ultimate ausgestattet, der eine hohe Tracking-Genauigkeit bietet. Die Optical Mouse Switches der Gamer-Maus setzen auf nicht physische Kontakte, um elektrische Signale zum PC zu senden. So werden keine falschen Tastenklicks ausgelöst, was zusammen mit der Geschwindigkeit und Präzision der Maus Wettkämpfe auf höchstem Niveau ermöglicht. Die ergonomische Razer Basilisk Ultimate bietet zudem 11 programmierbare Tasten sowie einen Multi-Funktions-Schalter für erweiterte Kontrolle. Bis zu fünf Profile haben auf dem On-Board-Speicher Platz. Mit einer Spielzeit von bis zu 100 Stunden, bevor sie wieder aufgeladen werden muss, garantiert die Basilisk Ultimate unbeschwertes Spielvergnügen.



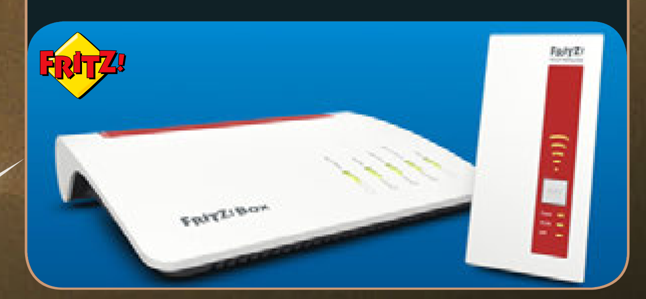




FRITZ! Mesh Set – das leistungsstarke Team für bestes WLAN-Mesh

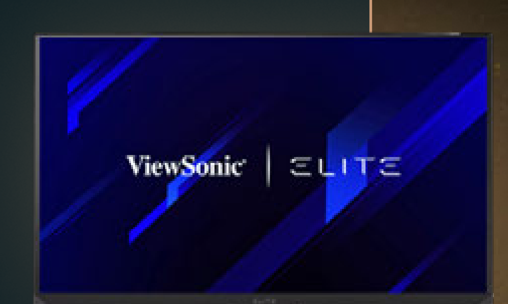
Preis (UVP): € 299 **Web:** www.avm.de/mesh

Manchmal ist ein WLAN-Netz allein für eine Wohnung nicht stark genug. In einigen Zimmern wird es langsamer oder hat Aussetzer. Die Lösung in diesem Fall heißt: Mesh. Diese brandneue Technologie ist gerade ein großes Thema bei der Heimvernetzung. Das FRITZ! Mesh Set besteht aus FRITZ!Box 7590 und FRITZ!WLAN Repeater 1750E – zusammen sind sie ein echtes Dream-Team und bringen mehr WLAN in jeden Raum. Durch die intelligente Verbindung erhalten Sie besten Empfang in einem Netzwerk für alle Geräte. Mit Mesh genießen Sie ganz einfach Höchstgeschwindigkeit bei Surfen, Video oder Gaming. Atemberaubendes HD-Fernsehen und Ihre Lieblingsmusik warten jetzt auf Sie – und nicht umgekehrt.



Viewsonic® XG270QG

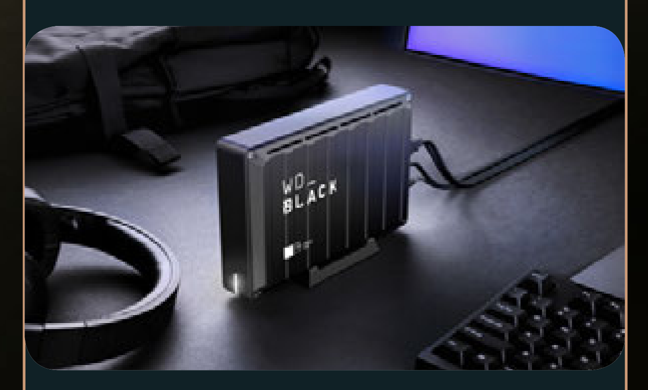
Preis (UVP): € 829 **Web:** www.viewsonic.com/de



Der XG270QG ist das neue Flaggschiff der Elite-Gaming-Reihe von ViewSonic. Mit neuester Nano IPS-Technologie liefert er nicht nur brillante Bilder und satte Farben (98% DCI-P3), sondern schafft eine Reaktionszeit von 1ms (GTG) und eine Bildwiederholrate von 165 Hz. On top gibt es QHD-Auflösung (2560 x 1440) und die „echte" NVIDIA G-SYNC-Technologie für perfekten Bildfluss auch in den schnellsten Spielszenarien. Selbstverständlich bietet der Premium-Monitor beste Ergonomie mit stufenloser Höhenverstellbarkeit, Neig-, Schwenk- und Pivot-Funktion. So dient der flexible Farbprofi zugleich zur professionellen Foto- und Videobearbeitung und bietet ein Gaming-Erlebnis der Extraklasse, das keine Wünsche offenlässt.

Western Digital – WD_BLACK D10 Game Drive

Preis: € 279 **Web:** shop.westerndigital.com/de-de



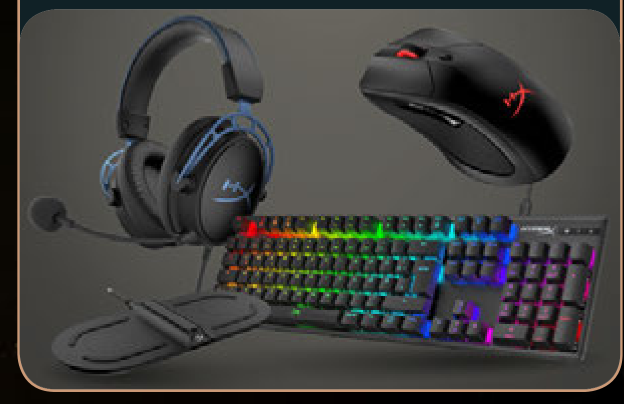
Die WD_Black D10 Game Drive hebt Deine Konsole oder Deinen PC auf das nächste Level und sorgt dafür, dass Du beim Gamen immer ganz vorn dabei bist. Die Festplatte verschafft Dir bis zu 8 TB zusätzlichen Speicherplatz für bis zu 200 Spiele und ermöglicht Dir, Deine besten Gaming-Momente aufzuzeichnen und beliebig oft wiederzugeben. Die WD_Black D10 Game Drive läuft mit 7200 U/min, verfügt über aktive Kühlung und bietet Übertragungsgeschwindigkeiten bis 250 MB/s für sensationelle Gaming-Performance ohne Kompromisse.



HyperX Gaming Set

Preis (UVP): € ca. 940 **Web:** hyperx.gg/2qqjEMx

Das Gaming-Set von HyperX lässt Gamer-Herzen höherschlagen. Neben dem neuen Cloud Alpha S Headset gewinnt ihr die kabellose Pulsefire Dart Maus inkl. ChargePlay Base Ladestation und die neue mechanische Alloy Origins Tastatur mit RGB-Beleuchtung. Die Doppelkammern des Cloud Alpha S trennen den Bass von den Mittelstufen und Höhen, um optimales Tuning zu ermöglichen. Die Pulsefire Dart Maus erfüllt als kabellose Maus mit zuverlässiger 2,4GHz RF-Verbindung alle Gamer-Ansprüche. Mit der Alloy Origins gewinnt ihr eine kompakte, robuste Aluminium-Tastatur mit maßgeschneiderten HyperX Switches. Als Krönung gibt es dazu noch den 16 GB Fury DDR4 Arbeitsspeicher von Kingston.



JVC Boomblaster RV-NB300DAB

Preis (UVP): € 299 **Web:** www.jvc.de/audio/boomblaster



Sound to go: Er ist Kult, er ist unüberhörbar und er ist wieder da! Der legendäre JVC Boomblaster – mit gehörig Dampf unter der Haube und mit DAB+. Vier kräftige Verstärker mit 60 Watt treiben diese Dampfmaschine an. Sie garantieren satten Sound und einen druckvollen Bass. Über Equalizer und Klangregler kann der Sound individuell angepasst werden. Dank USB-Port und Audio-Streaming finden digitale Zuspieler Anschluss. Aber auch per Kabel lassen sich verschiedene Quellen andocken. Ganz egal, ob E-Gitarre, Mikrofon oder Analogzuspieler – der RV-NB300DAB zeigt sich stets anschlussfreudig. Er rockt die Baustelle und rappt das Fitnessstudio – der robuste Boomblaster macht jede Party zum Event! Kein nerviges Gequäke aus dem Smartphone, sondern voller Sound auch unterwegs für viele Stunden dank optionalem Akkupack.

Sennheiser GSP 500 Gaming Headset

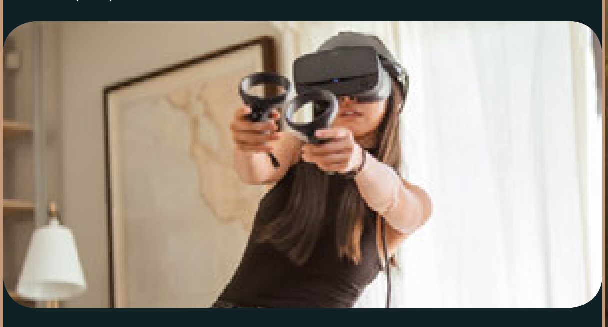
Preis (UVP): € 149 **Web:** www.sennheiser.com/xmas

Das GSP 500 Gaming Headset für mehr als 30% reduziert: Wenn Du mit Deinem Spiel eins werden möchtest, brauchst du eine detailgetreue Klangwiedergabe. Das GSP 500 ist ein Gaming-Headset mit offener Akustik, das einen unglaublich natürlichen und räumlichen Klang bietet. Das ergonomische Design der atmungsaktiven, weichen Ohrpolster sorgt für höheren Tragekomfort. Auf die Kommunikation kommt es an: das GSP 500 verfügt über ein Noise-Cancelling-Mikrofon in Broadcast-Qualität, das Hintergrundgeräusche minimiert. Um das Mikrofon stummzuschalten, hebe einfach den Mikrofonarm an, und schon wirst Du nicht mehr gehört!



Oculus Rift S

Preis (UVP): € 449 **Web:** www.oculus.com/rift-s

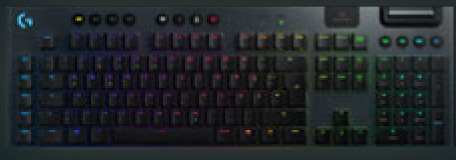


Die Oculus Rift S ist das neuste VR-Gaming-Headset von Oculus für den PC und ermöglicht ein beeindruckendes, immersives Eintauchen in virtuelle Welten. Dafür verfügt es über hochmoderne Linsen gepaart mit einer brillanten Anzeige, sodass die Optik der Spiele jederzeit überzeugt. Durch die Verbindung per Kabel mit einem Gaming-PC laufen diese ohne Verzögerungen auf der Rift S. Dank dem Insight Tracking-System benötigt das Headset sogar keine externen Sensoren. Auch die Handbewegungen werden mithilfe der beiden Controller präzise in das Spielgeschehen übertragen. Aufregende Spiele wie „Asgard's Wrath" oder „Stormland", aber auch faszinierende Erfahrungen wie „The Climb" oder „Discovering Space 2" aus dem Oculus Store machen die eindrucksvollen Möglichkeiten von Virtual Reality erlebbar.

Logitech Blue Yeti X Mikrofon + G915 LIGHTSPEED-Tastatur

Preis (UVP): ca. € 429 **Web:** www.blue-designs.de / www.logitechg.com

Bescherung gibt es erst im Dezember, doch so lange muss niemand warten. Mit dem Weihnachtsgewinnspiel von Blue Microphones und Logitech G haben Sie die Chance, hochwertiges Technik-Zubehör für Ihren PC zu gewinnen. Das Blue Yeti X USB-Mikrofon ist dank Kondensator-Mikrofonarray mit vier Kapseln, LED-Messung in Echtzeit und der Blue VO!CE-Software ideal für hochwertige Content-Produktion in den Bereichen Gaming, Streaming und Podcasting geeignet. Wenn es wiederum um schnelle Reaktion geht, erfüllt die kabellose, mechanische G915 LIGHTSPEED High-Performance Tastatur alle Wünsche. Mit einer rasanten Signalrate von einer Millisekunde, personalisierbarer RGB-Beleuchtung sowie fünf programmierbaren G-Keys für schnelle Makros und In-App-Befehle ist sie besonders im Gaming ein zuverlässiger Begleiter.



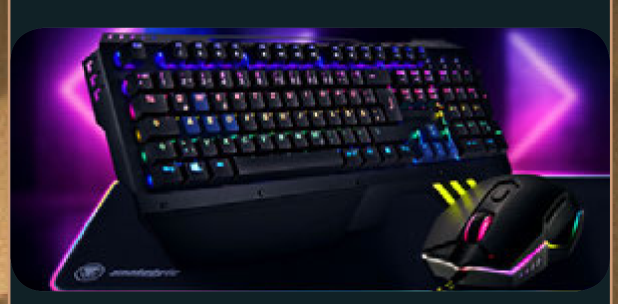






snakebyte ULTRA:BUNDLE

Preis (UVP): € 199,99 **Web:** www.mysnakebyte.com



snakebyte präsentiert mit dem ULTRA:BUNDLE die neue Generation von Gaming Peripherie für den PC. Das KEY:BOARD ULTRA™ wurde speziell für professionelle Spieler entworfen. Die frei konfigurierbare RGB-LED-Beleuchtung lässt sich mit einer Auswahl von 16,8 Millionen Farben belegen. Mit der GAME:MOUSE ULTRA™ haben passionierte Gamer ganz neue Personalisierungsmöglichkeiten. Sie kann nicht nur im Hinblick auf die Belegung der fünf verschiedenen Tasten perfekt angepasst werden, sondern wird durch das mit eigenem Logo individualisierbare, kostenlose zweite Cover zum Must-have. Das MOUSE:PAD ULTRA XL™ RGB passt perfekt zu Maus und Tastatur. Um den gesamten Rand des Pads ist eine LED RGB-Hintergrundbeleuchtung mit 12 Beleuchtungsmodi eingenäht und bringt richtig Style ins Spiel.

MSI MPG SEKIRA 500X

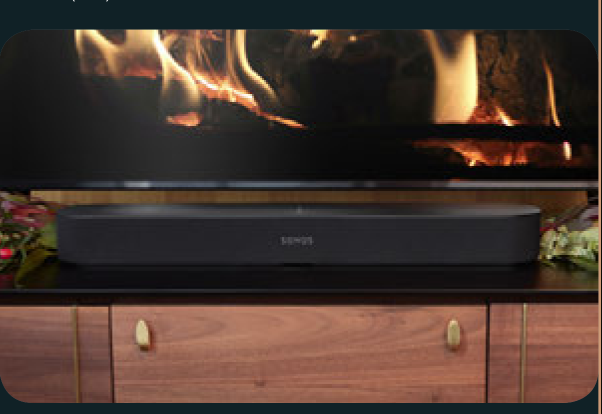
Preis (UVP): € 239 **Web:** de.msi.com/PC-component/MPG-SEKIRA-500X

Das MSI MPG SEKIRA 500X ist ein PC-Gehäuse aus dem Premium-Segment. Es besticht durch einen hochwertigen Materialmix aus solidem Stahl und gehärtetem Glas. Vier 200-mm-Lüfter – drei davon mit adressierbarem RGB am integrierten 1auf8-RGB-Hub angeschlossen– sorgen für einen leisen Betrieb und ein individuelles Auftreten. Eine ausziehbare Halterung hilft bei der einfachen Installation eines Radiators für Wasserkühlungen. Vielseitige Konnektivität bietet das Frontpanel mit modernem USB-Typ-C-Anschluss und zwei USB-3.0-Typ-A-Anschlüssen.



Sonos Beam

Preis (UVP): € 449 **Web:** www.sonos.com



Die Sonos Beam ist eine kompakte Soundbar in edlem, zeitlosem Design, die Entertainment für die gesamte Familie zum Erlebnis macht. Sie gibt sämtliche Audioinhalte wie Serien, Filme, Musik, Hörspiele, Podcasts und Games in bestem Sound wieder. Dank der Integration von Google Assistant und Amazon Alexa lässt sie sich bequem per Stimme steuern, wahlweise aber auch mit der Sonos App, den Apps von Partnern wie Spotify oder ganz einfach per Touch direkt am Gerät. Die Soundbar unterstützt AirPlay 2 und lässt sich wie alle Sonos Speaker problemlos in das Sonos Soundsystem integrieren.

Nubert nuBox A-125

Preis: € 385 (Paar) **Web:** www.nubert.de

Mit dem „Soundpaar“ nuBox A-125 präsentieren die Klangspezialisten von Nubert ein Aktivboxenduo, welches zum Beispiel im Regal oder auf dem Schreibtisch Platz findet und auch den Ton von TV-Flachbildgeräten deutlich aufwertet. Dafür sorgen der integrierte Digitalverstärker mit 80 Watt Musikleistung und die modernen Hochleistungstreiber. Dank zahlreicher Verbindungsmöglichkeiten (u. a. auch HDMI) finden neben der AV-Ausrüstung auch Hi-Fi-Player oder Multimedia-Geräte Anschluss. Smartphones oder Tablets funken die nuBox A-125 drahtlos per Bluetooth an. Beim Musikhören erweitert ein pfiffiges DSP-Klangprogramm überzeugend die Stereobühne, für den Filmgenuss gibt es den plastischen Movie-Modus. Die Steuerung erfolgt ganz bequem per Fernbedienung vom Hörplatz aus.





Filmliebhaber, Visionär, Querdenker: Der am 24. August 1963 in Tokio geborene Hideo Kojima hat die Spielehistorie maßgeblich geprägt. (Quelle: Konami)

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 3

Hideo Kojima

Schöpfer von Metal Gear, Snatcher, Policenauts und Death Stranding

Mehr als vier Jahre nach dem Bruch mit Konami meldet sich Metal-Gear-Solid-Erfinder Hideo Kojima mit Death Stranding auf der PS4 zurück. Wir nehmen dieses denkwürdige Ereignis zum Anlass, zurückzublicken: auf seine bewegte Kindheit, seinen langjährigen Werdegang bei Konami und die turbulente Zeit danach.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Der heute 56-jährige Hideo Kojima kommt am 24. August 1963 in Setagaya, einem Bezirk der Millionenmetropole Tokio auf die Welt. Seine Eltern sind finanziell gut aufgestellt und beide bekennende Filmfans – ein Umstand, der Kojimas Leben bereits in jungen Jahren entscheidend prägen wird. „Als ich vier Jahre alt war, zogen wir nach Osaka um“, erinnert sich Kojima in einem Interview mit dem britischen Guardian. „Während dieser Zeit führten meine Eltern eine Familientradition ein. Jeden Abend schauten wir uns zusammen einen Film an. Ich durfte immer erst zu Bett gehen, wenn der Film zu Ende war. Meine Eltern waren große Fans von Western, europäischem Kino und im Speziellen Horror. Sie zeigten mir also nicht nur Kinderfilme. Manchmal sah ich sogar Sexszenen.“

Die Filmbegeisterung in der Familie Kojima geht aber noch weiter und führt dazu, dass ihn seine Eltern eines Tages ermuntern, gerne auch mal alleine in Kino zu gehen. Das dazu nötige Kleingeld kriegt er stets passend in die Hand gedrückt. Allerdings nur unter dann, wenn er abends mit ihnen über den gesehenen Film diskutiert und die im Kino ausgehändigte Filmbroschüre mitbringt.

Trotz solcher Freiheiten ist Kojimas Kindheit jedoch keineswegs unbeschwert. Im Gegenteil: Bedingt durch die ständigen beruflichen Verpflichtungen seiner Eltern kommt der der junge Hideo nach



Bei Boktai: The Sun is in Your Hand (2003) hatte Kojima die Rolle des Produzenten inne. Der Clou am GBA-Spiel ist ein photometrischer Sensor im Modul. Die so gemessene Sonnenintensität wirkt sich unter anderem auf den Ladestatus von Waffen im Spiel aus.

In Death Stranding verarbeitet Kojima unter anderem das Thema Tod, welches ihn seit seiner Kindheit begleitet. Als er 13 Jahre alt war, verstarb sein Vater und ließ ihn als Halbwaisen zurück.

Metal Gear Solid (1998) gilt als Meilenstein der Spielegeschichte. Vor allem der Bosskampf mit Psycho Mantis ist unvergessen und schaffte es sogar in die Gamer's Edition des Guinness-Buch der Rekorde. Grund: die besonders innovative Nutzung des Playstation-Controllers. (Quelle: Moby Games)


In Metal Gear 2: Solid Snake (1990) wird Snake aus dem Ruhestand geholt, um den hochrangigen tschechischen Wissenschaftler Dr. Kio Marv aus einer Militäranlage im fiktiven Staat Zanzibar zu befreien. Schon damals übte Kojima mit einer vergleichsweise vielschichtigen Story Kritik am Thema Atomwaffen. (Quelle: Moby Games)

Mit der Veröffentlichung von Metal Gear Solid für den MSX-Computer im Jahr 1987 gelang Kojima der Durchbruch. Im Westen wurde das Spiel vor allem durch die NES-Umsetzung bekannt.

Das erste kommerzielle Spiel, an dem Kojima als Assistant Designer mitwirkte, war der am 28. Oktober 1986 veröffentlichte MSX-Plattformer Penguin Adventure. Im Fokus steht Pinguin Penta, der loszieht, um einen goldenen Apfel zu finden und damit eine Pinguin-Prinzessin zu heilen. (Quelle: Moby Games)

der Schule oft allein nach Hause und hat niemanden, der sich um ihn sorgt. Das Resultat: Zu Hause sieht er ständig fern, um der immer wieder aufkeimenden Einsamkeit entgegenzuwirken.

„Ich schaute alles im Übermaß: Unterhaltungssendungen, Kochshows, Natur- und Tierdokus, Anime – das Thema spielte keine Rolle“, gibt Kojima 2004 im Gespräch mit der englischen Zeitschrift Edge offen zu. Massiv verschlimmert wird Kojimas Gefühl des Alleingelassenseins durch den tragischen Tod seines Vaters, der verstirbt, als er 13 Jahre alt ist.

Kojima gerät durch diesen Schicksalsschlag in eine Art Zwickmühle, was seinen zukünftigen Lebensweg angeht. Denn einerseits möchte er gerne selbst mal Künstler, Autor oder besser noch Filmemacher in der Kreativbranche werden. Anderseits sieht er am Beispiel seines glücklosen Onkels, dass Jobs in eben diesem Metier meist kein Garant für ein sicheres Einkommen sind. Erschwerend kommt hinzu: Nach dem Tod seines Vaters ist die Familie finanziell zunehmend schlechter aufgestellt als zuvor, wodurch der Druck wächst, eine lukrative und gesellschaftlich angesehene Laufbahn einzuschlagen.

Erst Wirtschaft, dann Spielebranche

All diese Faktoren führen letztendlich dazu, dass Kojima die Entscheidung trifft, an der Universität Wirtschaft zu studieren. In seiner Freizeit hingegen nutzt der aufgeweckte Japaner jede Sekunde, um sich kreativ auszutoben. Allem voran, indem er Novellen schreibt und diese an verschiedene Magazine schickt – in der Hoffnung, dort abgedruckt zu werden. Das Problem: Die von ihm verfassten Manuskripte sind viel zu lang und umfassen statt der von den Verlagen empfohlenen 100 Seiten meist 400 Seiten oder sogar noch mehr.

Da es nie zu einer Veröffentlichung kommt, hängt Kojima die Novellen-Schreiberei daher recht schnell wieder an den Nagel und widmet sich nebenbei schon bald dem Erstellen von Kurzfilmen. Doch trotz guter 8-mm-Kamera, verrückter Ideen und einem Freund, der ihn tatkräftig unterstützt, stößt Kojima auch bei diesem Hobby auf Gegenwind aus seinem direkten Umfeld. „Meine Familie hat meine Ambitionen nie verstanden“, erklärt Kojima rückblickend.

Nintendos Heimkonsole Famicom (hierzulande besser bekannt als NES) ist zu diesem Zeitpunkt in Japan ein echter Verkaufsschlager. Auch Student Kojima greift eines Tages zu und liebt das Gerät. Insbesondere Shigeru Miyamotos Hüpfspiel Super Mario Bros. sowie The Portopia Serial Murder Case – ein storylastiges Adventure aus der Feder von Enix’ Gamedesign-Legende Yūji Horii – haben es ihm angetan. Beide Titel stehen ganz oben auf Kojimas wachsender Famicom-Bibliothek und werden nicht nur rauf und runter gespielt, sondern führen sogar dazu, dass er selbst den Wunsch hegt, interaktive Erfahrungen zu erschaffen.

Zielstrebig, eifrig, frustresistent

Kaum den College-Abschluss in der Tasche, setzt Kojima sogleich alles daran, in der Gamesbranche Fuß zu fassen. 1986 ist es schließlich soweit: Der gelernte Wirtschaftsprofi bewirbt sich bei Publisher Konami – und bekommt den Job. Freunde, Bekannte und ehemalige Kommilitonen zeigen sich allerdings wenig begeistert und äußern ihren Unmut zum Teil sogar öffentlich „Kurz nachdem ich die Stelle bei Konami angenommen hatte, nahm ich an einer Hochzeit teil und sollte dort eine Ansprache halten“, rekapituliert Kojima in einem 2004 veröffentlichten Interview. „In Japan werden Sprecher immer sehr ausführlich vorgestellt. So auch in meinem Fall, wo der Zeremonienmeister sagte: Dies ist Hideo Kojima, ein Mann mit großem Talent, das er gerade bei Konami auf den Müll wirft.“

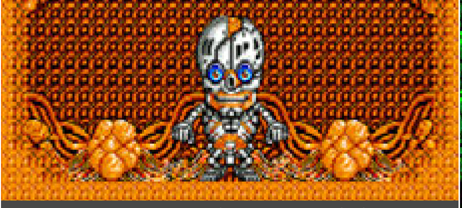
Der mittlerweile 23-Jährige ist leicht geknickt, lässt sich aber keinesfalls entmutigen und stürzt sich in den Folgemonaten umso mehr auf seine Arbeit als Assistant Designer in der Konami-Abteilung, die Spiele für den Heimcomputer MSX produziert. Kojima entwirft eine Idee nach der anderen, häuft mehr und mehr Notizen und Skizzen auf seinem Schreibtisch an, bleibt von frühmorgens bis spätabends im Büro und steigert sich manchmal so sehr in seine Arbeit rein, dass er kaum noch auf die Toilette geht. Manche Kollegen zeigen sich zurecht besorgt; andere behandeln ihn mehr und mehr als Außenseiter. Auch, weil er kaum Programmierkenntnisse mitbringt, mit denen er laufende Projekte sinnvoll unterstützen könnte.

Doch Kojima ist aus hartem Holz geschnitzt und bleibt – trotz zunehmender Frustration und kurzzeitigen Gedanken, den Posten hinzuwerfen – standhaft. Lohn der Mühe: ein Posten als Assistant Director für ein putziges MSX-Actionspiel namens Penguin Adventure, der Fortsetzung zu Antarctic Adventure. Coole Bosskämpfe, nützliche Spezialitems, abwechslungsreiche Minispiele, multiple Endsequenzen – nicht zuletzt dank Kojimas Engagement erweitert das Entwicklerteam das Spielprinzip des erfolgreichen Vorgängers um viele neue Ideen und überzeugt damit bei der Veröffentlichung im Jahr 1986 nicht nur die Kritiker, sondern auch die Konsumenten.

Die Geburt des Stealth-Genres

Aufgrund dieses Achtungserfolgs dauert es nicht lange, bis Konami


Das unter anderem in Costa Rica und Nicaragua angesiedelte Metal Gear Solid: Peace Walker (2010) wurde – genau wie zuvor Metal Gear Solid: Portable Ops – exklusiv für Sonys PSP entwickelt. Erst 2011 erschienen HD-Editionen für PS3 und Xbox 360.



Zwei Jahre nach dem originalen Snatcher erschien SD Snatcher. Im Gegensatz zum Ursprungswerk handelt es sich um ein Rollenspiel mit Figuren im Chibi-Design. Hier kämpft der Held gerade gegen einen der zahlreichen Bosse. Eine für den Westen lokalisierte Version existiert nicht, erst 1993 übersetzten holländische Fans den Titel ins Englische. (Quelle: Moby Games)



Noch bevor Metal Gear für das NES offiziell fortgesetzt wurde, brachte Konami im April 1990 Snake's Revenge auf den Markt. Kojima hatte mit dem Projekt nichts am Hut, weshalb es auch nicht zum Serien-Kanon gehört und größtenteils unter dem Radar verschwand. (Quelle: Moby Games)



Kojima liebt es, in seinen Werken Anspielungen auf bereits veröffentlichte Titel zu nehmen. In Snatcher (1988) etwa, seinem ersten Grafik-Adventure, ist die Hauptfigur meist mit ihrem Roboter-Sidekick Metal Gear unterwegs. (Quelle: Moby Games)



Policenauts, Kojimas zweites Grafik-Adventure, erschien erstmals im Juli 1994 für den japanischen Heimcomputer PC-9821. Später erschien es außerdem für 3DO, Playstation und Saturn. Offiziell ins Englische übersetzt wurde es erst durch Fans im Jahr 2009. (Quelle: Moby Games)



Noch vor Death Stranding werkelte Kojima zusammen mit Guillermo del Toro am Horror-Thriller P.T. – einem Teaser für das kommende Silent Hill. Als das Spiel gestrichen wurde, verschwand auch die Demo aus dem PSN Store. Noch heute werden PS4-Konsolen mit installierter P.T.-Demo zu hohen Preisen auf Ebay gehandelt. (Quelle: Medienagentur plassma)

Kojima grünes Licht für sein erstes eigenes Spiel erteilt. Codename? Lost World. Zugegeben, viel ist über dieses Jump & Run für MSX leider nicht bekannt. Fest steht nur, dass die Konami-Chefetage das Projekt erstaunlich schnell wieder auf Eis legt und dem Star unseres Artikels eine gänzlich neue Herausforderung anvertraut. Das aus der Top-down-Perspektive geplante Actionspiel hört auf den Namen Metal Gear und klingt zumindest in der Theorie überaus vielversprechend. Technisch gesehen hat es gleichwohl mit dem Problem zu kämpfen, dass die MSX2-Hardware maximal zwei Feinde gleichzeitig darstellen kann. Zu wenig, um bei Action-Fans der späten 80er-Jahre für Herzrasen zu sorgen.

Wieder zurück am Reißbrett zögert Kojima nicht lange und krempelt das Gamedesign komplett um. Seine Idee: Statt Feinde aktiv anzugreifen, müssen Spieler den Protagonisten fortan so steuern, dass er erst gar nicht gesehen wird. Der Kojima zufolge vom Fluchtdrama The Great Escape aus dem Jahr 1963 (im Deutschen Gesprengte Ketten) inspirierte Schleichansatz ist brillant, harmoniert perfekt mit dem zugrunde liegenden Spionage-Setting und wird auch auf dem Cover des Spiels überaus passend illustriert.

Am 13. Juli 1987 kommt dann die große Feuertaufe: Metal Gear für den MSX2 stürmt auf den Markt und erobert die Herzen der Spielerschaft im Sturm. Der internationale Durchbruch gelingt allerdings erst mit der Veröffentlichung der englischen NES-Fassung im Juni 1988. Was viele nicht wissen: Kojima selbst hat mit der von einem anderen Konami-Team durchgeführten NES-Umsetzung nichts am Hut – und kritisierte diese im Nachhinein sogar. Unter anderem, weil verschiedene Leveldesigns verändert wurden, der namengebende Bossgegner Metal Gear durch einen von Soldaten bewachten Supercomputer ersetzt wurde und die englische Übersetzung vergleichsweise mies ausfiel. Dennoch: Allein in den USA gehen über eine Million Module über die Ladentische. Die Marke Metal Gear ist plötzlich in aller Munde.

Kojima hingegen tüftelt zu diesem Zeitpunkt bereits im stillen Kämmerlein an seinem nächsten Projekt namens Snatcher. Das in der Postapokalypse angesiedelte Science-Fiction-Adventure kommt bereits im November 1988 auf den Markt und liefert erneut den Beweis, dass Kojima ein wirklich gutes Händchen für packendes Storytelling, neugierig machende Szenarien und cineastisch inszenierte Zwischensequenzen besitzt. Einziger Wermutstropfen: Im Westen erscheint der Adventure-Geheimtipp erst knapp sechs Jahre später für das wenig verbreitete Sega Mega-CD.

Die wilden 90er

Zeitsprung in die frühen 1990er-Jahre: Nach der Fertigstellung von SD Snatcher – einem Rollenspiel-Spin-off des Hauptspiels – arbeitet Kojima mit vollem Elan am zweiten Teil von Metal Gear. Auslöser für sein nächstes Herzensprojekt ist aber nicht er selbst, sondern ein Konami-Mitarbeiter. Er verrät Kojima während einer gemeinsamen Zugfahrt, dass er bereits seit längerem an einem NES-Spiel namens Snake's Revenge arbeitet. Kojima ist verdutzt, freut sich dann aber umso mehr, als ihn eben dieser Entwickler bittet, ein weiteres, authentisches Spiel mit Snake in der Hauptrolle zu entwerfen. Und genau das tut Kojima dann auch.

Metal Gear 2: Solid Snake baut das Schleich-Gameplay des Vorgängers konsequent aus und ergänzt unter anderem Elemente wie das lautlose Robben am Boden, begehbare Lüftungsschächte, einen stets sichtbaren Radar und ein Klopfmanöver, um Gegner auf falsche Fährten zu locken. Parallel dazu erhält die KI eine gelungene Frischzellenkur und ist nun unter anderem in der Lage, Eindringlinge besser zu erkennen und vieles mehr. Abseits spürbar ausgereifterer Spielmechaniken steckt Kojima außerdem viel Herzblut in die Ausarbeitung einer komplexen Geschichte und rückt einmal mehr die Bedrohung durch nukleare Massenvernichtungswaffen in den Fokus – ein Thema, das ihn bereits seit seiner Kindheit beschäftigt.

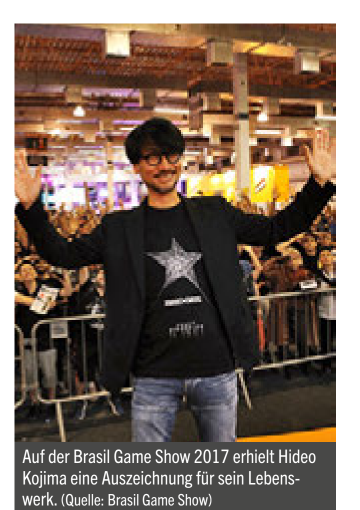
Denn Kojimas Eltern – beide in den 1930ern geboren – erlebten den Zweiten Weltkrieg hautnah mit und scheuen sich nicht, diese Erinnerungen mit ihren insgesamt drei Sprösslingen zu teilen. „Mein Vater erzählte mir Geschichten von der Bombardierung Tokios, davon, wie er nach Schutz suchend durch die Straßen der Hauptstadt rannte und davon, wie er versuchte, verwundete Kinder in Sicherheit zu bringen", gab Kojima einmal zu Protokoll.

Metal Gear 2: Solid Snake wird ein tolles Spiel – vielleicht sogar eines der besten im gesamten MSX2-Lineup. Im Westen jedoch bekommen viele Heimcomputer-Fans davon nur am Rande etwas mit, da es Konami – wie schon bei Snatcher – zunächst nicht für nötig erachtet, Lokalisierungen auf den Weg zu bringen.

Ein ähnliches Schicksal ereilt das 1994 veröffentlichte Policenauts. Kojimas zweites, in Japan hochgelobtes Grafik-Adventure lässt Spieler in die Rolle eines



Gut gerüstet ist halb gewonnen: Für die Printwerbung zum ersten Metal Gear setzte Publisher Ultra Games auf Abbildungen der Gadgets im Spiel. (Quelle: Moby Games)



Auf der Brasil Game Show 2017 erhielt Hideo Kojima eine Auszeichnung für sein Lebenswerk. (Quelle: Brasil Game Show)

US-Detektivs schlüpfen, der zurück in eine Weltraumkolonie reist, um den Mord an seiner Ex-Frau zu enträtseln. Während er mehr und mehr Hinweise aufdeckt, kommt er einem zwielichtigen Organhändlerring auf die Schliche. Klingt hochspannend? Definitiv! Im Gegensatz zu Snatcher sind es hier aber vor allem die teils hochkomplexen, schwierig zu übersetzenden Dialoge, die Kojima dazu bewegen, die für den Sega Saturn geplante englische Version doch noch auf Eis zu legen.

Metal Gear Solid: Ein Meilenstein der Gaming-Geschichte

Nach der Veröffenlichung von Policenauts wird es erst einmal vergleichsweise ruhig um Kojima. Das allerdings aus gutem Grund, denn mit Metal Gear Solid tüftelt der Visionär an seinem bisher umfangreichsten Projekt: Ein 3D-Action-Abenteuer, so bahnbrechend und wegweisend, dass es zum Erscheinen am 2. September 1998 in Japan nahezu alle Erwartungen übertrifft und eine von der Fachpresse eine Traumwertung nach der anderen erhält. Nicht wenige Tester lassen sich zudem dazu hinreißen, es als das mit Abstand beste Spiel für die mittlerweile knapp vier Jahre alte Playstation-Konsole zu bezeichnen. Einige gehen sogar noch weiter und sprechen von einem der großen Meilensteine der interaktiven Unterhaltung. Kein Wunder, denn egal ob Setting, Inszenierung, Story, KI-Verhalten oder Bosskämpfe – hier passt einfach alles zusammen.

Kojima hingegen avanciert spätestens jetzt zum Shooting-Star der Branche, der sich auch in den folgenden Jahren nie auf seinen Lorbeeren ausruht. Seine nun folgende Ludografie ist höchst beeindruckend: Auch Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001), Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004), Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008), Metal Gear Solid: Peace Walker (2010) sowie Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes (2014) und Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain (2015) werden von Fans und Kritik gefeiert und verkaufen sich zusammengenommen über 49 Millionen Mal. Was die einzelnen Titel auszeichnet, könnt ihr übrigens in unserem umfangreichen Metal-Gear-Report auf pcgames.de nachlesen.

Clinch mit Konami

Freigeister wie Kojima lieben das Risiko sowie das Experimentieren mit neuen Ideen. Nicht selten stoßen jedoch genau diese Eigenschaften bei anderen auf Gegenwind. Kojima hat dies vor allem zu Beginn seiner Karriere mehrfach zu spüren bekommen. Beginnend ab März 2015 scheint sich genau dieses Schicksal nun zu wiederholen – und das auf sehr unschöne Weise.

Alles beginnt mit dem Gerücht, dass sich die Wege von Konami und Kojima nach der Veröffentlichung von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain trennen würden und mündet in immer neuen Demütigungen, die auf schwere Zerwürfnisse zwischen ihm und der Konami-Chefetage hinweisen. Beispiele gefällig? Noch während Kojima öffentlich verkündet, „zu 100 Prozent" hinter The Phantom Pain zu stehen, kündigt Konami nicht nur an, einen neuen Metal-Gear-Teil produzieren zu wollen, sondern wirbt auch noch um neues Personal. Die Folge? Unter anderem ein User-Shitstorm auf Twitter, der zurecht Konamis „widerwärtige Machtdemonstration" anprangert.

Doch das ist erst der Anfang. Bereits am 25. März 2015 wird „Kojima Station" abgeschafft, eine Videoreihe rund um Metal Gear Solid 5. Am 1. April 2015 degradiert man Kojima dann vom „Executive Content Officer" zum „Director of Kojima Productions", und auch die Logos „A Hideo Kojima Game" sowie das Logo von Kojima Productions verschwinden alsbald von den Cover-Motiven des heiß ersehnten fünften Teils. Und es kommt noch schlimmer: Im Zuge der Reinemach-Aktion entfernt Konami die P.T.-Demo aus dem Playstation Store – den „Playable Teaser" zum neuen, von Kojima und Guillermo del Toro entwickelten Silent-Hill-Spiel.

Ein letzter Tiefschlag folgt Ende 2015 im Rahmen der The Game Awards in Los Angeles. Dort soll Kojima zwei Auszeichnungen für Metal Gear Solid 5 entgegennehmen. Anstelle von Kojima übernimmt diesen Job jedoch Synchronsprecher Kiefer Sutherland. Insider-Berichten zufolge, weil Konami Kojima verboten hatte, die Veranstaltung zu besuchen.

Zugegeben, bis heute sind die genauen Hintergründe des Konflikts nicht zweifelsfrei geklärt. Fügt man die einzelnen Puzzleteile zusammen, wird gleichwohl immer deutlicher, dass sich Kojima kreativ zunehmend eingeschränkt fühlte und nach Mitteln und Wegen suchte, aus diesem Korsett auszubrechen.

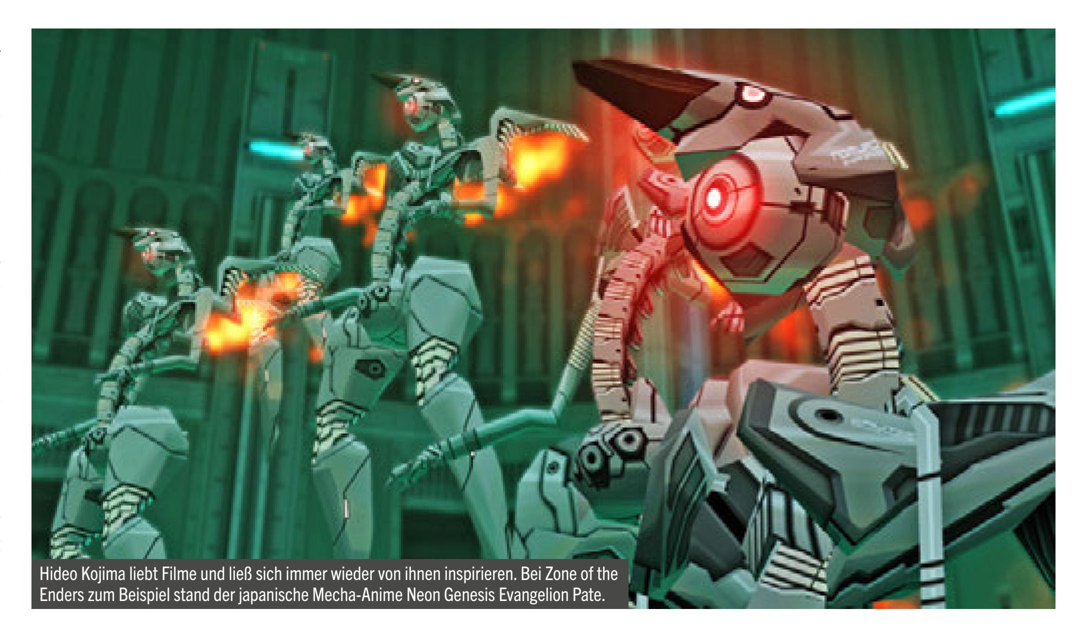
Neustart mit Kojima Productions

Der Bruch mit Konami stellt das wohl einschneidendste Kapitel in der ansonsten so schillernden beruflichen Vita von Kojima dar. So richtig aus der Bahn wirft ihn der Weggang von Konami aber zu keiner Zeit. Bereits nach einem Jahr ist Hideo Kojima wieder im Rampenlicht und gibt stolz die Wiederauferstehung von Kojima Productions bekannt. Die Ankündigung eines ersten Spiels lässt ebenfalls nicht lange auf sich warten und erfolgt pünktlich zur E3-Messe 2016 im Rahmen der Sony-Pressekonferenz. Death Stranding schlägt ein wie eine Bombe. Und das, obwohl sich anfangs niemand einen Reim auf Story und Spielkonzept machen kann. Kojima hingegen scheint genau diesen Effekt beabsichtigt zu haben und sorgt damit im Internet für eine regelrechte Flut an Analyse- und Prognose-Content. Aber auch sonst ist der kreative Tausendsassa wieder voll auf der Höhe, unter anderem mit einem eigenen Youtube-Kanal (ab Februar 2016), auf dem er mit dem sympathischen Kenji Yano Lieblingsfilme diskutiert, sowie einer regelmäßigen Kolumne im renommierten US-Magazin Rolling Stone (ab 2017).

Kommt nach Death Stranding die Zusammenarbeit mit Keanu Reeves?

Am 8. November 2019 erschien Death Stranding weltweit für Playstation 4 und sahnte bei uns eine 9/10 ab – PC-Fans dürfen ebenfalls bald ran, im Sommer 2020. Doch wie geht es mit Kojima und seinem unabhängigen Studio danach weiter? Fakt ist: Konkret verraten hat dies der „Tarantino der Computerspielbranche" (Süddeutsche Zeitung) bisher nicht. Geht es nach einem kürzlich veröffentlichten Interview auf der US-Webseite Gamespot, scheint Kojima aber aktuell brennend daran interessiert zu sein, etwas gemeinsam mit US-Schauspielstar Keanu Reeves auf die Beine zu stellen. Zitat Kojima: „Keanu ist ein großartiger Kerl und es wäre toll, wenn wir mal zusammenarbeiten könnten. Das könnte ein Spiel sein, aber auch ein Film oder etwas im Fernsehen würden funktionieren. Unser Altersunterschied beträgt nur ein Jahr, und daher glaube ich, dass wir vielen Dingen eine ähnliche Anerkennung entgegenbringen. Kurzum: In der Zukunft würde ich Keanu gerne etwas anbieten."

Doch egal, ob nun mit oder ohne Keanu Reeves – wirft man einen Blick auf Kojimas bisherige Spieleveröffentlichungen, dann hat es im Schnitt drei bis vier Jahre gedauert, bis er einen neuen Titel auf den Markt brachte. Angekündigt wurden seine Werke allerdings meist schon deutlich früher. Behält man diese Informationen im Hinterkopf, scheint es mehr als realistisch, dass sich der umtriebige Brillenträger vermutlich schon zum Start der neuen Konsolengeneration zurückmeldet. ❑



Hideo Kojima liebt Filme und ließ sich immer wieder von ihnen inspirieren. Bei Zone of the Enders zum Beispiel stand der japanische Mecha-Anime Neon Genesis Evangelion Pate.

25 Jahre
Warcraft: Orcs & Humans

Blizzards Echtzeit-Glücksgriff

Vor 25 Jahren erschien Warcraft. Niemand konnte ahnen, welchen Weg das unscheinbare Strategiespiel nehmen würde. Erfahrt, wie der Klassiker entstand und wieso die Spielewelt ohne ihn vielleicht anders aussehen würde.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Jedes Genre entstand aus einem Urknall. Für die Ego-Shooter war es Doom, für Städtebausimulationen SimCity, Rollenspiele wären ohne The Bard's Tale vermutlich nie so populär geworden und ohne Maniac Mansion hätten wir womöglich viele tolle Grafik-Adventures verpasst.

Blicken wir jedoch zu den Echtzeitstrategiespielen, dann wird aus dem Knall ein laues Lüftchen. Bevor Mitte der 90er nämlich der große Boom ausbrach, sorgte das von Westwood Studios entwickelte Dune 2: Kampf um Arrakis im Jahr 1992 für eine kleine Revolution. Basis bauen, Ressourcen sammeln und Armeen befehligen – das alles kennen wir bis heute als Fundament der Echtzeitstrategie. Dune 2 gilt genau deshalb als wegweisend und gab die Richtung vor, in die sich das Genre in den Jahren nach seinem Erscheinen entwickeln sollte.

Wieso wir so lang und breit über Dune 2 sprechen? Ganz einfach, weil es ohne das Spiel womöglich nie Warcraft gegeben hätte. Und wer weiß, was dann aus World of Warcraft oder gar Blizzard geworden wäre … Dune 2 diente als starke Inspiration für das 1994 veröffentlichte Fantasy-Strategiespiel der Kalifornier – und wenig verwunderlich lief das Vorbild in den Büros der damals noch unter dem Namen Silicon & Synapse operie-



Eine Mini-Map im Bildschirmeck und natürlich ein Übersichtsfeld mit markierten Einheiten und Fähigkeiten: Die Bedienoberfläche des Ur-Warcraft erinnert an das, was wir noch heute aus Strategiespielen kennen.

Giftige Wolken und Feuerbomben gehörten zu den wenigen wirklich spektakulären Angriffen im Spiel. Immerhin: Schon damals gab es Katapulte zum „Belagern" der gegnerischen Feste.

Alle Bilder Quelle: Moby Games

renden Firma rauf und runter. Das 1991 von Michael Morhaime, Allen Adham und Frank Pearce gegründete Unternehmen machte sich zu dieser Zeit einen guten Namen mit Titeln wie The Lost Vikings oder Rock & Roll Racing sowie Spiel-Portierungen wie Battle Chess 2.

Allerings war Silicon & Synapse noch ein Startup. Daher wurde zunächst auch nur ein Mitarbeiter für Warcraft abgestellt: Patrick Wyatt. Er sollte später auch bei Spielen wie Starcraft, Diablo oder Guild Wars federführend sein.



Zwar mangelte es Warcraft: Orcs & Humans noch an Formationen, trotzdem unterschied das Spiel zwischen Nah- und Fernkampfeinheiten. Bogenschützen beispielsweise sind zwar auf Distanz gefährlich, aber auf kurze Entfernung angreifbar.

Startschuss als Ein-Mann-Show

Der heute bei seinem eigenen Studio One More Game tätige Wyatt war 1992 noch ein Berufsanfänger. Er arbeitete zwar an einigen Portierungen mit, trug aber nie die volle Verantwortung. Bei Warcraft beinhaltete sein Aufgabenspektrum unter anderem die Entwicklung eines Gameplay-Konzepts sowie das Schreiben des Programmcodes. Doch bevor es so weit war, kam zunächst wieder Dune 2 ins Spiel: Gemeinsam mit Kollegen spielte Wyatt den Strategietitel und analysierte die Spielmechanik, die verschiedenen Fraktionen und natürlich auch die Stärken und Schwächen.

Ein Manko fiel Wyatt gleich zu Beginn auf: Obwohl das Spielprinzip dafür wie gemacht schien, fehlte Dune 2 ein Multiplayer-Modus. Schließlich entfielen im Vergleich zu rundenbasierten Strategiespielen wie dem damals erfolgreichen Battle Isle Wartezeiten, sodass die Duelle dynamischer und spielbarer hätten sein können. Doch all die Ambitionen und Ideen änderten nichts daran, dass Silicon & Synapse noch grün hinter den Entwicklerohren war. Im Gegensatz zur Herangehensweise modernerer Blizzard-Produktionen mangelte es an Struktur. In einem Gastartikel für Kotaku (https://kotaku.com/the-inside-story-of-the-making-of-warcraft-part-1-5929157) erklärte Patrick Wyatt: „[…] Die Entwicklung des Spiels begann ohne ernsthafte Anstrengungen, das Game-Design zu planen, die technischen Voraussetzungen zu evaluieren oder das Budget für das erforderliche Team zu berechnen."

Stattdessen arbeitete man von Tag zu Tag und suchte sich seine Baustellen selbst aus. So entwickelte Wyatt beispielsweise eine frühe Spiel-Engine sowie erste Prototypen für das spätere Interface und das Einheiten-Verhalten. Da allerdings in dieser frühen Phase sämtliche Grafiker noch mit anderen Projekten beschäftigt waren, verwendete Wyatt kurzerhand aus Dune 2 abgegriffene Artworks. So entstand eine frühe Warcraft-Version, bei der man allerdings Einheiten noch per Tastaturbefehl auf das Spielfeld „beamte".

Ganz einfach Warcraft!

Neben der später erfolgten Implementierung eines Mehrspieler-Modus optimierte Wyatt zunächst die Kontrolloptionen. Bereits in frühen Warcraft-Varianten konnte man daher ein Rechteck um Einheiten ziehen und sie so markieren. Der junge Entwickler war damals von dieser Funktion derart begeistert, dass er einen ganzen Tag Horden von einer Seite auf die andere Seite der Karte schickte. Damit das Spiel aber nicht zu „wuselig" wurde, beschränkte das Team die Anzahl der auswählbaren Einheiten auf vier. In Warcraft 2 sollten es schließlich neun sein.

Für Silicon & Synapse begann 1993 eine Zeit der Veränderung. Zunächst erfolgte eine Umbenennung in Chaos Studios und Anfang 1994 übernahm der Software-Distributor Davidson & Associates die nun in Blizzard Entertainment umbenannte Firma. Das sorgte für neue finanzielle Mittel und nachdem Patrick Wyatt ausreichend Fortschritt beim Warcraft-Prototypen erzielte, erhielt er Unterstützung bei der Entwicklung. So stießen etwa Mike Morhaime, Bob Fitch, Stu Rose, Ron Millar und Micky Nielsen hinzu. Ab diesem Zeitpunkt ging es vor allem darum, dem Spiel eine eigene Identität zu verleihen.

Diese wäre Warcraft – noch bevor es diesen Namen überhaupt trug – beinahe abhandengekommen. Wie Wyatt in seinem Gastartikel erklärte, hoffte Blizzard-Mitbegründer Allen Adham auf eine Zusammenarbeit mit Games Workshop – und damit auf die attraktive Warhammer-Lizenz. Diese Kooperation kam seinerzeit allerdings nicht zustande, da sich vor allem das Entwicklerteam stark dagegen aussprach.

Der Name „Warcraft" geht ebenfalls auf Allen Adham zurück. Allerdings hatte er damit etwas ganz anderes im Sinn. Ursprünglich plante er nämlich, Warcraft in eine Reihe von Kriegsspielen mit realen Schauplätzen wie beispielsweise Vietnam oder Rom zu verwandeln. Auch diese Idee verwarf man aber im direkten Gespräch und entschied sich schließlich für das bekannte Fantasy-Setting und den Titel Warcraft: Orcs & Humans.



Warcraft: Orcs & Humans zollte dem Fantasy-Setting immer wieder Tribut und baute bekannte Elemente ein. So konnten die Orks beispielsweise extrem starke Dämonen heraufbeschwören.

Die taktischen Möglichkeiten waren in Warcraft: Orcs & Humans – wie bei vielen Ablegern der Zeit – eingeschränkt. Meist gewann die Armee, die über mehr Einheiten verfügte und mit diesen ihre Kontrahenten überrollte.



Das 2002 veröffentlichte Warcraft 3: Reign of Chaos hob sich in puncto Inszenierung stark von seinen Vorgängern ab und bot neben 3D-Grafik auch Heldeneinheiten. Die Neuauflage Warcraft 3: Reforged soll noch 2019 erscheinen.

Warcraft wächst

Zur selben Zeit etwa arbeiteten Grafiker wie Sam Didier oder auch Stu Rose, der für das noch heute bekannte Blizzard-Logo verantwortlich war, an der grafischen Umsetzung der Fantasy-Welt. In einem Interview mit Gamasutra (www.gamasutra.com/view/feature/132608/fifteen_years_of_warcraft_the_.php) erklärte Didier, dass man den Grafikstil im ersten Warcraft bewusst etwas „zahmer" gestaltet habe. Dem Team wurde zu diesem Schritt geraten, da PC-Spieler damals älter waren und ein gemächlicheres Gameplay bevorzugten.

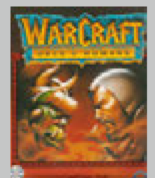
„Warcraft erinnerte etwas an Europa im Mittelalter, also zumindest, was unsere Burgen, Bauernhöfe und andere Gebäude betraf. Als die Titel dann Erfolg hatten, wurden wir verspielter. Warcraft 2 beispielsweise besaß weitaus mehr Humor", führte Didier im Interview aus. Und obwohl sich das Team merklich zurückhielt, wuchsen das Projekt und damit auch der Speicherhunger an. Die Macher mussten daher eine externe Lösung in den Programmcode integrieren, um den damals bei PCs üblichen EMS-Speicher nicht zu sprengen.

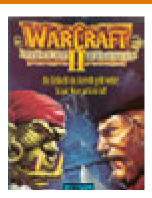
Patrick Wyatt und seine Mannschaft ließen sich bei der Inszenierung durch den Grafikstil der Silicon&Synapse-Produktion The Lost Vikings (1992) und die vielen Einheiten des Knobelspiels Lemmings (1991) beeinflussen. Diese Idee spiegelte sich auch im Gameplay wider: So schickten wir beispielsweise Bauern zwecks Goldgewinnung in Minen und zogen Spähtrupps über den Bildschirm. Kurzum: Auf dem Bildschirm passierte einiges. Diesen Anspruch unterstrich man mit einem bunten Comic-Look, der sich von der damals zumeist recht realistischen und düsteren Konkurrenz abhob. Aus heutiger Sicht mutet das Spieldesign sehr einfach an, für damalige Verhältnisse aber war es neu und unverbraucht.

Wie erst später herauskam, strich das Team Ideen wie beispielsweise Kampfformationen und sogar Helden-Einheiten. Letztere hätten wohl die Spielbalance auf den Kopf gestellt und wären gerade für den ebenfalls integrierten Mehrspielermodus im lokalen Netzwerk ein unnötiges Risiko gewesen.

Im Gegensatz zu späteren Serienablegern verzichtete Blizzard im Erstlingswerk auf eine umfangreiche Geschichte. Wie der Name Warcraft: Orcs & Humans erahnen lässt, drehte sich in dem Echtzeitstrategiespiel alles um den Konflikt zwischen den in Azeroth lebenden Menschen und den über ein „Dunkles Portal" in die-

Von WARCRAFT bis WORLD OF WARCRAFT

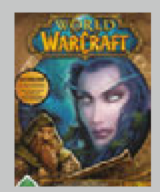

1994 **Warcraft:** Orcs & Humans
Quelle: Moby Games

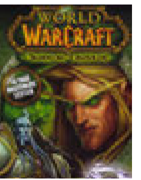

1995 **Warcraft 2:** Tides of Darkness
Quelle: Moby Games

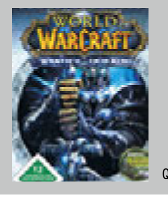

1996 **Warcraft 2:** Beyond the Dark Portal
Quelle: Moby Games

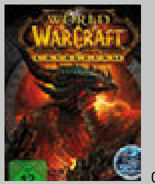

2002 **Warcraft 3:** Reign of Chaos
Quelle: Moby Games


2003 **Warcraft 3:** The Frozen Throne
Quelle: Moby Games


2004 **World of Warcraft**
Quelle: Moby Games

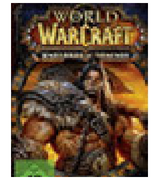

2007 **World of Warcraft:** The Burning Crusade
Quelle: Moby Games


2008 **World of Warcraft:** Wrath of The Lich King
Quelle: Moby Games

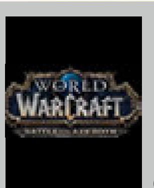

2010 **World of Warcraft:** Cataclysm
Quelle: Moby Games


2012 **World of Warcraft:** Mists of Pandaria
Quelle: Moby Games

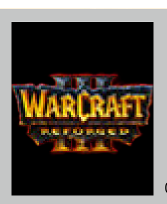

2014 **Hearthstone:** Heroes of Warcraft
Quelle: Moby Games


2014 **World of Warcraft:** Warlords of Draenor
Quelle: Moby Games


2016 **World of Warcraft:** Legion
Quelle: Moby Games


2018 **World of Warcraft:** Battle for Azeroth
Quelle: Moby Games

2019 **World of Warcraft Classic**
Quelle: Moby Games


2019 **Warcraft 3:** Reforged
Quelle: Moby Games



Die Siedlung der Orks sieht weit weniger mittelalterlich als die der Menschen aus. Die runden Formen und die an Zähne erinnernden Verzierungen sollten die Wildheit der Grünhäute darstellen.

Chaos auf dem Schlachtfeld: Geschlagene Gegner blieben zunächst als blutiger Haufen Knochen liegen. Der „Wuselfaktor“ ist bereits hier gut erkennbar. Die Entwickler wollten möglichst viele Einheiten auf den Schirm bringen.

se Welt eindringenden Orks. Beide Parteien erhielten eine eigene Kampagne, der aber eine klare erzählerische Struktur fehlte. In späteren Serienteilen griff man daher Story-Fetzen auf und führte diese aus. Das wichtigste Ereignis stellte dabei zweifellos das große Finale der Ork-Kampagne und damit die Zerstörung der Festung Sturmwind dar. Insgesamt aber wirkte der Plot sehr improvisiert und ließ einen roten Faden vermissen – etwas, das sich bekanntermaßen später noch ändern sollte.

Kampf der Echtzeit-Riesen
Warcraft: Orcs & Humans erschien in den USA am 23. November 1994 für den PC und kam 1995 schließlich auch nach Europa. Das Spiel war ein Erfolg: Innerhalb eines Jahres verkaufte es sich 100.000 Mal und verschaffte Blizzard damit ein finanzielles Polster.

Zugleich aber sorgte Warcraft für den Aufstieg der Echtzeitstrategie. Gemeinsam mit dem 1995 veröffentlichten Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt avancierte die Echtzeitstrategie zu einem der populärsten Genres auf dem Spielemarkt. Blizzard erkannte die Zeichen der Zeit und schob bereits ein Jahr später Warcraft 2: Tides of Darkness und 1996 die Erweiterung Warcraft 2: Beyond the Dark Portal nach. Warcraft und Command & Conquer lieferten sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die Gunst der Käuferschaft. Wie beliebt das Genre war, zeigte sich auch in den Verkaufszahlen: Warcraft 2 ging bis 2001 über drei Millionen Mal über die Ladentheke und war damit ein weltweiter Hit.

Echtzeitstrategiespiele gehörten zu den Rennern im Spielegeschäft. Titel wie Total Annihilation oder auch Age of Empires bauten auf dem Gameplay von Dune 2 und Warcraft auf, erweiterten es jedoch um einen komplexeren Basisbau oder 3D-Grafik. Blizzard Entertainment entwickelte sich auf der anderen Seite zu einer Schmiede für Klassiker: Diablo und Starcraft mitsamt Nachfolgern sorgten für volle Kassen und eine stetig wachsende Fangemeinde.

Die nächste Stufe, nämlich die Eroberung des Mainstreams, schaffte das Unternehmen 2004 mit dem Online-Rollenspiel World of Warcraft, welches Millionen von Menschen weltweit erreichte und zu den einflussreichsten Spielen aller Zeiten gehört. Die Warcraft-Lizenz wuchs von einer Idee zu einer der bekanntesten Marken, die nicht nur PCs und Konsolen, sondern mit dem 2014 veröffentlichten Hearthstone: Heroes of Warcraft auch den Mobile-Markt eroberte.



Die Geschichte spielte im ersten Teil noch eine untergeordnete Rolle und wirkte sehr improvisiert. Später griff Blizzard aber einige Details auf und führte sie in den offiziellen Serienkanon ein.

Ohne Warcraft kein Blizzard?
Wenn man den Erfolg von Warcraft Revue passieren lässt, ergeben sich interessante Was-wäre-wenn-Szenarien: Wie hätte sich etwa die Spielewelt verändert, hätte Blizzard damals die Warhammer-Lizenz übernommen? Oder was wäre passiert, wenn Dune 2: Schlacht um Arrakis die Designer nicht derart inspiriert hätte? Die Geschichte der Videospiele und die von Blizzard müsste zweifellos neu geschrieben werden.

Der Erfolg der Warcraft-Serie beflügelte das einstmals kleine Startup und war letztlich der Startschuss für ein großes Phänomen der Popkultur. Blizzard prägte nicht nur die Echtzeitstrategie, sondern ist einer der Wegbereiter des Online-Spiels und des E-Sports. World of Warcraft ist längst über die Welt der Video- und Computerspieler hinaus bekannt und erhielt seine Würdigung nicht nur in Form eines passablen Hollywood-Films, sondern auch durch Parodien in Die Simpsons und South Park. Mehr kann man sich von einem Computerspiel doch eigentlich nicht erwarten, oder? ❑

Obwohl Warcraft 2: Tides of Darkness nur ein Jahr nach dem ersten Teil erschien, wirkte es mit seiner überarbeiteten Grafik und dem aufgefrischten Comic-Look wie ein komplett eigenständiges Spiel.



Die Geschichte von Warcraft Adventures: Lord of the Clans fand leider kein Happy End: Das ambitionierte Grafik-Adventure wurde nach 18-monatiger Entwicklung eingestellt.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 12/2009

Von: Duncan Obenland, Jurij Subota & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die Dezember-Ausgabe glänzte wieder mit zahlreichen Spielen aus den unterschiedlichsten Bereichen. Während mit Assassin's Creed 2 und Bioshock 2 tolle Fortsetzungen in unserer Redaktion eintrafen, erlebten wir mit Dragon Age: Origins und Borderlands spannende Spiele-Debüts.

Renaissance in Spaß



Der Auftakt einer der bekanntesten Ubisoft-Marken

Nachdem Altair im ersten Assassin's Creed eine neue Spielreihe eingeleitet hatte, war der Grundstein gelegt, den Ezio Auditore absolut würdig weiter ausbaute. Denn mit Assassin's Creed 2 erlangte die Spielreihe um die weiß gekleideten Turmkletterer erst den Bekanntheitsgrad, der bis heute anhält. Wo der erste Teil noch an Monotonie und an einer eher mäßigen Story litt, wurden diese Schwachstellen im zweiten Teil direkt angegangen und abwechslungsreiche Aufgaben begrüßten die Spieler im Italien der Renassaince. Auch die Handlung war deutlich spannender als im Vorgänger. Teil 2 punktete mit einer interessanten Rachegeschichte des Protagonisten und historischen Persönlichkeiten wie Leonardo Da Vinci. Zudem wurde auch Desmonds Kampf gegen den Templerorden fortgeführt. Ezio ist bis heute der einzige AC-Protagonist mit eigenen Sequels. Zudem hat wohl kaum ein Titel so sehr die „Ubisoft-Formel" geprägt, wie es Assassin's Creed 2 mit dem Erklimmen der Aussichtstürme und dem Sammeln von Objekten tat.


In der absolut unauffälligen Kapuzenmontur reist Ezio als Assassine durch Italien.

Drei Jahre nach dem Release von Bioshock 1 fühlte es sich in Rapture schon fast unheimlich heimisch an.

Endlich wieder in Rapture

Die Rückkehr des grausig-atmosphärischen Shooters

Mit Bioshock 2 kehrten wir in die faszinierend düstere Unterwasserstadt Rapture zurück. Diesmal als einer der schon im ersten Teil gefürchteten Big Daddys. Acht Jahre nach den Ereignissen des ersten Bioshock folgen wir als Big Daddy unserer Little Sister, um das Kräfte gewährende Adam zu sammeln. Dabei begegneten uns wieder von Adam getriebene Gestalten, die als Splicer bekannt sind, sowie feindliche Big Daddys und nicht zuletzt die Big Sisters. Wieder bedienten wir uns der altbekannten Plasmiden und diverser Schusswaffen im Kampf gegen die Bedrohungen unserer Little Sister. Bioshock 2 machte nichts wirklich neu im Vergleich zum Vorgänger und auch war die Faszination für die Welt wie beim ersten Besuch Raptures nicht mehr ganz so stark zu spüren. Dennoch machte das Spiel das richtig, wofür der Vorgänger bereits gelobt wurde: Wir bekamen einen Shooter mit dichter Atmosphäre serviert.

Strategisch misslungen?

Der tiefe Fall einer einstigen Strategiespiel-Ikone

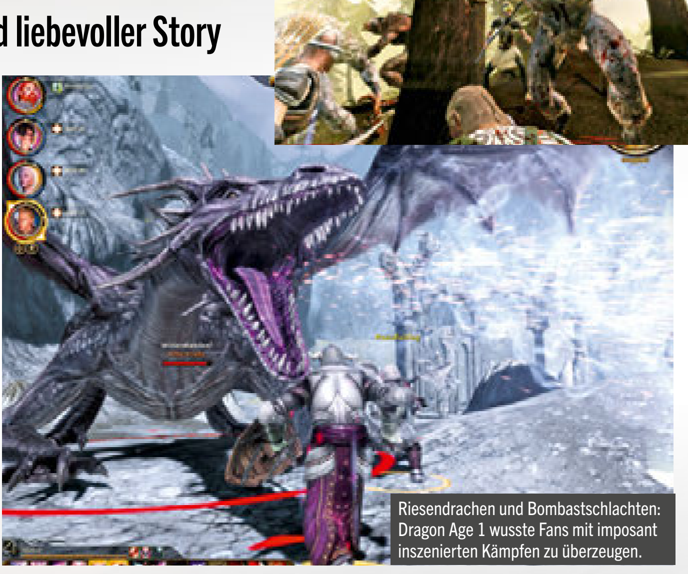
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight war wohl für viele Fans eine herbe Enttäuschung. Neben einigen ärgerlichen Bugs waren es wohl die zu zahlreichen, aber wenig durchdachten Änderungen des Titels in puncto Gameplay, die das Vertrauen der Spieler in die C&C-Reihe beschädigten. Mit Tiberian Twilight versuchte EA zu sehr, eine kompetitive E-Sport-Schiene zu integrieren und verlor dabei aus den Augen, wofür die Strategiespielreihe eigentlich so beliebt war. Zwar waren ein solides Balancing und das schnelle Spielsystem mit an Bord, doch die schwache Story, der für den Zeitgeist unpassende Online-Zwang sowie Verbindungsprobleme und der fehlende Tiefgang mit Ressourcenmanagement und Einheitenbildung störten gewaltig. Leider war Tiberian Twilight ein eher unbefriedigender Abschied der ehemals so ikonischen Strategiespiel-Reihe.


C&C 4 hatte interessante dynamische Ansätze, doch das konnte die zahlreichen Kritikpunkte nicht ausgleichen.

Biowares RPG-Vorzeigewerk

Dragon Age: Origins imponierte mit tollem Gameplay und liebevoller Story

Seit dem Release des Fantasy-Klassikers Baldur's Gate aus dem Hause Bioware im Jahre 1998 war die Messlatte für Rollenspiele schlagartig nach oben gewandert. Und so hatten sich viele RPG-Liebhaber lange Zeit nach einer ernsthaften Alternative umgeschaut. Mit Dragon Age: Origins hatte das Warten endlich ein Ende und obendrein kam es sogar aus dem gleichen Hause wie Baldur's Gate. Origins stieg jedoch um einiges lauter, das heißt actionreicher und moderner in den Fantasy-Rollenspiel-Ring. Das Spiel war zur damaligen Zeit nicht nur hübsch anzusehen, sondern glänzte bei den Genre-Fans vor allem mit taktischen Raffinessen. Mit den vielen neuen und praktischen Gameplay-Features waren Vorgehensweisen, vor allem im Kampf, bis ins kleinste Detail planbar. Die Möglichkeit, zwischen der Over-Shoulder- und der Iso-Perspektive, sprich einer leichten Draufsicht auf das Geschehen, zu wechseln, ließ viele eingeschworene Rollenspieler-Herzen höher schlagen. Zwar lag das Hauptaugenmerk der Macher klar auf den actionlastigen Kämpfen. Durch das ausgereifte Dialogsystem waren jedoch auch zahlreiche friedliche Lösungen der Quests möglich. War eine der Missionen doch mal zu schwer (oder zu einfach), ließ sich der Schwierigkeitsgrad problemlos jederzeit anpassen. Eine packende Story, 30 bis 40 Stunden purer Spielspaß, eine überragende deutsche Sprachausgabe und ein wundervoll orchestraler Soundtrack machten Dragon Age: Origins wirklich zu einem unvergesslichen Meisterwerk seiner Zeit.



Riesendrachen und Bombastschlachten: Dragon Age 1 wusste Fans mit imposant inszenierten Kämpfen zu überzeugen.

Indy und Lara können einpacken!

Das erste Erweiterungspack Sims 3: Reiseabenteuer wollte vieles anders machen



Nanu? In diesem Add-on waren die Sims nicht im heimischen Vorgarten, sondern in fernen Ländern unterwegs.

Wie in den bisherigen Add-on-Packs der Sims-Reihe üblich, war auch hier der Name wieder Programm. Und doch war das Reiseabenteuer der Sims irgendwie anders als das, was man von den mehr oder weniger beständigen Vorgängern kannte. Denn die damals erste Erweiterung des dritten Teils war kein typisches Zusatzpaket mit neuen Inhalten, sondern gleich ein Versuch, die Sims in neue Gefilde zu führen. Anders als in den Vorgänger-Erweiterungen sollte das Simulationsgenre in Reiseabenteuer durch Adventure-Elemente ergänzt werden. In insgesamt drei verschiedenen Szenarien (Frankreich, China und Ägypten) begleiteten wir die amüsanten Sims bei diversen Abenteuern und beim Lösen von Quests und Rätselpassagen. Interessant dabei: Das Durchforsten beispielsweise alter Burgverliese und Pyramidengräber erfolgte in Form eines klassischen Point& Click-Adventures. Stellenweise konnten die Sims bei diesen Aufgaben sogar ihr Leben lassen. Das Urtypische einer Marke in den Hintergrund zu stellen, hätte wohl in den meisten Fällen zum sicheren Genickbruch geführt. Im diesem Sims-Add-on schien die Rechnung aber wider Erwarten gut aufzugehen. Zwar war das Wagnis, immer mehr aus dem bekannten Simulations-Setting herauszuholen, am Ende nicht ganz rund, kam aber eben wegen dieser Andersartigkeit gut in unserer Redaktion an. Für diejenigen, denen das alles viel zu aufregend war, gab es natürlich auch noch den altbewährten Sims-Vorstadt-Alltag im schönen Sunset Valley mit dazu.

Der große Loot-Shooter-Meilenstein

Unendlicher Sammelspaß mit unzähligen Waffen und abgedrehten Charakteren

Mit Borderlands hatte Gearbox einen Meilenstein im Shooter-Kosmos vorgelegt. Es war mit seinem Mix aus Ego-Shooter und Rollenspielelementen nicht nur ein Riesenerfolg, sondern wurde mit diesem Konzept zum geistigen Vorläufer einiger Marken wie beispielsweise Destiny oder The Division. Mit der Auswahl zwischen vier verschiedenen Helden begann unser abgedrehtes Loot-and-Shoot-Abenteuer auf Pandora. In der eher kargen Wüste knallte es um einen herum im Kampf gegen irre Banditen oder die monströsen Alien-Gestalten. Dabei standen unseren Charakteren individuelle Skills, pro Held drei Talentbäume und jede Menge Waffen zur Verfügung. Auch wenn uns die Story uninteressant und dröge vorkam und die Abwechslung in den Aufgaben zu wünschen übrig ließ, so zog das Level- und Lootsystem einen doch förmlich in den Bann. Allerlei mögliche Werte- und Eigenschaftskombinationen gepaart mit einem Dutzend Waffentypen sorgten für viel Variation bei der erkämpften Beute, was die Kämpfe und die Ausrichtung des eigenen Charakters stets einzigartig machte. Besonders im Koop-Modus mit Freunden wurde aus der öden Wüstengegend ein Heidenspaß mit allerlei Blödsinn. Auch stellten einige Bosskämpfe spaßige Highlights dar. Zusätzlich bescherte uns Borderlands einen der ikonischsten nervigen Charaktere der letzten Jahre: den aufdringlichen Roboter Claptrap.



Mehr Explosionen! Egal ob mit Granaten, Raketenwerfern oder Gewehren: In Borderlands muss es knallen!

ROSSIS RUMPELKAMMER

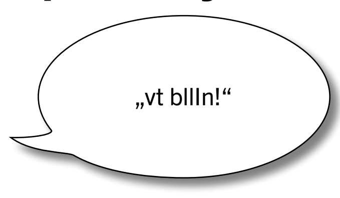
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Das Jahr neigt sich dem Ende zu und es führt leider kein Weg an Silvester vorbei. Die meisten Menschen lieben diesen Tag – ich gehöre nicht dazu.“

Grundsätzlich stellt sich die Frage, wie man denn Silvester verbringen will. Am einfachsten ist es, man bleibt alleine zu Hause, wodurch man aber im Bekanntenkreis als Sonderling gilt. Unweigerlich wird man sich im Fernsehen „Dinner for One“ ansehen, obwohl man die Dialoge längst mitsprechen kann. Um nicht manisch-depressiv zu werden, sollte man zu Silvester also tunlichst unter Leute gehen. Das bedeutet zwar keineswegs, dass man dadurch der Depression entgehen kann, aber man hat zumindest eine Chance. Wenn gleich zu Beginn der Feier angekündigt wird, dass bald „Dinner for One“ kommt, ist Flucht angesagt, weil man sich unter anderen trüben Tassen befindet und gleich zu Hause hätte bleiben können. Ich bevorzuge an solch unheilvollen Tagen immer die Partys bei Freunden, was allerdings auch böse ins Auge gehen kann – durchaus wörtlich zu verstehen. Kreuzbrave Mitmenschen fangen nach Sonnenuntergang an, Alkohol im Organismus einzulagern, gerne auch im Verbund mit normalerweise letalen Mischungen, wie sie nur bei verunglückten Chemieexperimenten entstehen. Im Hinterzimmer wird zudem Kindernapalm gehortet, weil ein Silvester ohne Brandschäden ja offenbar nur etwas für Feiglinge ist. Meist kann man auch darauf warten, dass irgendwo eine Türe laut zugeschlagen wird oder ein Luftballon platzt. Beim geringsten Knall springt ein Trupp zorniger übergewichtiger Männer auf, um dem Gegner keinen taktischen Vorteil zu gewähren. Vor dem Haus wird aufgerüstet und kurz danach sieht die Gegend so aus, dass man förmlich John Rambo durch die Rauchwolken und Explosionen wandern sieht. Im Nachbarhaus, wo bisher alles relativ ruhig war, kann man solch eine Provokation natürlich nicht hinnehmen und es wird umgehend der Gegenschlag vorbereitet. Ab jetzt ist es nur noch eine Zeitfrage, bis die ersten Feuerwerksraketen horizontal in Anschlag gebracht werden. Zum Glück verhindert ein gnädiger Alkoholpegel meist genaues Zielen. Feuerbälle, welche in Hüfthöhe die dunkle Straße illuminieren (die Straßenlaterne fiel schon der ersten Angriffswelle zum Opfer), verursachen zwar größere Kollateralschäden, das stört zu diesem Zeitpunkt aber schon niemanden mehr. Kinder, Hunde und Frauen werden im Keller in Sicherheit gebracht. Da ich leider zu keiner dieser Gruppen gehöre, werde ich zwangsrekrutiert und ebenfalls aufs Schlachtfeld verbracht. Ich kann gerade noch sehen, wie mein Auto in hellem Gold erstrahlt, was bei einem schwarzen Wagen etwas Panik erzeugt, vor allem, wenn das Leuchten von der Unterseite ausgeht. Ich will retten, was noch zu retten ist, springe in meinen Dodge und kann auch zügig starten, obwohl alles voller ausgebrannter Munition ist. Ein Fremder stellt sich mir mit Goldregen bewaffnet in den Weg, scheut aber die finale Konfrontation mit meiner Motorhaube. Nach kurzer Zeit sehe ich im Rückspiegel die Straße rot aufleuchten und gegen 23:55 Uhr bin ich dann daheim und in Sicherheit. Etwas laut wird es erst am nächsten Tag, wenn mein Freund anruft und wissen will, warum ich denn so früh gegangen bin.

Spamedy



z qt yh wr
1FMr RP WzFwD5s8d1B5FS tY Fcjk
J V LYRqMA?
7HHzg5 RRRFggd4 vt bIIIn!
*Alle Details unter www.***********

Jsamel

Okay – es handelt sich entweder um einen besonders dämlichen Spammer oder um eine Sprache, die nur Ismael spricht. Um das herauszufinden, müsste ich wahrscheinlich den Link anklicken.
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Politik



Hallo.
Ich hätte da mal eine Frage an die Redaktion und die Leser:
Was muss man eigentlich tun,

Wie zu erwarten war, hat im letzten Monat niemand darauf getippt, dass es sich bei der Katze in der Tüte um das neue Mitglied im Rosshirt-Rudel handelt. Der Preis bleibt somit im Pott.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

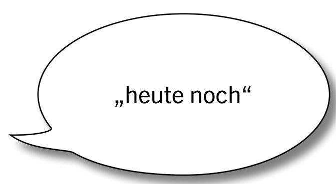
damit rund 7 Millionen Gamer in diesem Land vor den Ausdünstungen von Innenministern geschützt werden? Beckstein hat uns mit Kinderschändern gleichgesetzt und Seehofer mit Nazis. Als ich Beckstein wegen Beleidigung angezeigt habe, war das der Münchner Staatsanwaltschaft egal. Wir haben natürlich auch keine Lobby, die uns den Rücken freihält, indem sie die Politiker schmiert, und die Justiz hat keine Lust, etwas gegen ihre Bosse und Beförderungsgeber zu tun. Also, liebe Verfechter unserer Bananenrepublik, was ist notwendig, damit wir auch schützenswert werden?

Wetten, dass es da keine Antwort gibt.

Andreas Clausin

Nimm dir erst mal einen Keks und entspanne dich. Ich finde nicht, dass uns Gamern bald der Strom abgestellt wird. Und verunglückte Aussagen seitens unserer Politiker gibt es zuhauf – ich habe aufgehört, mich darüber aufzuregen, weil ich ungern noch vor Rentenantritt an einer geplatzten Halsschlagader sterben würde. Natürlich kommt in meinem Alter auch noch der Gewöhnungseffekt dazu. Ich habe so oft mitbekommen, dass uns Presseleute und/oder Politiker als mordlüsterne, introvertierte, unberechenbare, sofafurzende Satansanbeter sehen, dass ich aufgehört habe, es zu zählen. Alles nutzt sich ab, wenn man es zu oft benutzt, auch solcherlei Unterstellungen.
Ich gebe dir allerdings dahingehend recht, dass wir keine Lobby haben, was ich auch nicht so ganz verstehe. Immerhin geben wir für unser Hobby nennenswerte Summen aus und die Spieleindustrie macht Umsätze, von denen manch andere nur träumen können. Warum das also so ist, kann ich dir leider auch nicht beantworten. Vielleicht deshalb, weil wir meistens lieber hinter dem Monitor sitzen statt aktiv zu werden?

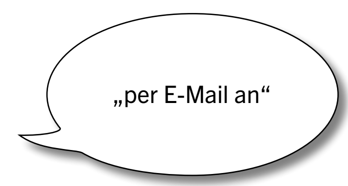
Mars



können sie mir bitte heute noch sagen wie,wo ich surviving mars herunterladen kann muss ich das spiel installieren um mich wie zu verknüpfen?

Wenn man eine E-Mail um 18:35 Uhr verschickt, kann man mit Fug und Recht erwarten, dass sie noch am selben Tag beantwortet wird. Immerhin sind wir von der Presse es ja gewohnt, 24 Stunden täglich zur Verfügung zu stehen. Ich nehme an, dass Sie mit Ihrem Broterwerb längst fertig waren. Fällt Ihnen etwas auf? Ich fürchte nicht.
Das „Wie“ und „Wo“ in Ihrer Frage hätte Ihnen problemlos Google beantwortet. Google hätte auch durchgängig geöffnet! Bezüglich dem „verknüpfen“ kann ich Ihnen nur raten, sich mit einer Volkshochschule zu verknüpfen. Dort werden erstklassige Deutschkurse angeboten. Interpunktion und Groß-/Kleinschreibung sind keine ausgestorbenen Künste und somit nicht obsolet – von ein klein wenig Höflichkeit ganz zu schweigen. Mit Betreff, Anrede und Grußformel ist so eine E-Mail eben angenehmer zu lesen.

Formsache



Hallo Rainer,

nimmst du inzwischen eigentlich nur noch Zuschriften per E-Mail an?

Viele Grüße: Jan

Es kommen eigentlich nur noch Briefe per E-Mail bei mir an. Ein Umstand, welcher von mir weder gefordert noch gewünscht wurde. Wenn du nicht gerade das hast, was der Volksmund als „Sauklaue“ bezeichnet, würde ich mich auch über einen Brief freuen. Aber das kostet halt ein wenig Geld, welches niemand mehr dafür ausgeben möchte. Zudem hege ich den Verdacht, dass die Kunst, mit einem Schreibgerät umzugehen, am Aussterben ist.
Per Fax wäre ich auch erreichbar, bin mir aber nicht sicher, ob überhaupt noch wer faxt. Da ich ausgesprochen tierlieb bin, würde ich mich auch über eine Brieftaube freuen – oder du pflanzt deinen Text mit Kresse auf einen Teppich, den du mir schickst. Da ich etwas paranoid bin, würde ich vor Päckchen zurückschrecken, vor allem, wenn sie leise ticken. Ebenso würde ich von Rauchzeichen absehen, da ich zwar welche von mir gebe, aber sie nicht lesen kann.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Handschuh

Dieser Handschuh kann die Finger warm halten wie jeder andere auch. Aber er hat noch eine zusätzliche Funktion! Er dient auch zur Selbstverteidigung, denn mittels eines ausgeklügelten Systems kann der „ZJ Heavy Duty Stun Gun Glov“, bei Berührung auch einen Stromstoß verteilen, was jeden Gegner mächtig überraschen dürfte. Da er von einer einzigen AAA-Batterie gespeist wird, drängt sich natürlich die Frage auf, ob das reicht, um einen Angreifer in die Flucht zu schlagen, oder ob ihn der Stromschlag erst richtig wütend (und wacher?) macht. Sollte man erkennen, dass man Blödsinn eingekauft hat, ist dringend davon abzuraten, sich damit mit der flachen Hand an die Stirn zu schlagen.

www.amazon.com



Bildquelle: www.amazon.com

Altertum



Moin Rainer,

Ich würde mich tierisch freuen, wenn es in der PC Games häufiger mal „angestaubte“ Vollversionen geben würde. Ich komme einfach aus einer Zeit, in der viele Marken schon längst etabliert waren und sich die „Blockbuster“ auf einen 2., 3. und 4. Teil der jeweiligen Spielereihe beschränkten. Die legendären Anfänge eines Call of Duty – nie erlebt; die Faszination einer Klickorgie wie Diablo – nur in Ansätzen auf Konsole nachvollziehen können; das „Fühlen“ des Siedler-Wuselfaktors – nur vom Hörensagen bekannt …

Du merkst also, dass gerade jüngeren Lesern wie mir ein bisschen Nachhilfe im Bezug auf Gaming-Historie nicht schaden kann. Auch wenn ich eure Kolumnen und Rückblicke immer sehr genieße, plädiere ich, wenn ich schon die Gelegenheit dazu bekomme, auf Praxiserfahrungen! Doom, Quake und Sudden Strike: All diese Vollversionen der letzten paar Jahre habe ich extrem gemocht. Außerdem haben sie mein Interesse an Spielen geweckt, deren Reiz sich Gamern wie mir nicht auf den ersten Blick erschließt und denen ich dennoch so vieles, was ich heute an Videospielen liebe und schätze, zu verdanken habe. Ich hoffe, diese Meinung teilt ein Großteil der Leserschaft.

LG auch an die Redaktion: Vincent

Ich gebe zu, dass sich die Ausgabe der PC Games, welche als Vollversion „Doom“ beinhaltete, ausgezeichnet verkauft hat. Allerdings verstehe ich schon, dass die Geschäftsleitung sich davor scheut, dies als Trend zu werten. Diese „Klassiker“ sind mit modernen Spielen auch schwer vergleichbar – und ich rede hier nicht nur von der Qualität der Grafik. Auch ich bin mir keineswegs sicher, ob unsere Leserschaft so wild auf die Oldies ist wie du. Aber da kann ich an meiner Kristallkugel rubbeln, bis ich schwarz werde, ohne eine Antwort zu erhalten. Am besten wäre es, ich rubbel etwas mit der Maus und öffne damit das Postfach mit euren Antworten.

Schnauze

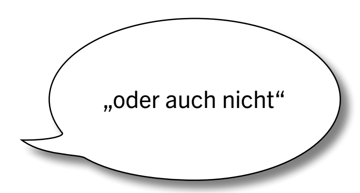


Schnauze halten danke

Silli Bo
Von meinem Huawei-Mobiltelefon gesendet.

So mag ich Zuschriften. Höflich, freundlich und eloquent. Allerdings ist in deiner E-Mail nichts davon enthalten. Rotzfrech, aber dennoch absolut frei von Informationen. Ich will eigentlich gar nicht wissen, was du uns mit diesem Buchstabensalat mitteilen wolltest, und ich befürchte, du könntest es auch nicht ausdrücken.
Bezeichnenderweise schreibt dein Smartphone ohne dein Zutun in einem besseren Deutsch als du.

Verschiedenes



Hallo Rainer,

so sieht man sich wieder (oder auch nicht). Es könnte die ganze PC Games etwas bunter werden, vielleicht eine PC Games Theme wie bei den Handys mit Wiedererkennungswert. Ein Chat auf PC Games.de wäre vielleicht auch ganz nett. Ihr macht eure Arbeit ganz gut, finde ich. Ich bin jetzt 40 Jahre alt und seit der ersten Stunde dabei. Leider hat sich das Gaming bei mir etwas abgenutzt, irgendwann hat man dann alles gesehen und es ist nicht mehr ganz so interessant, spiele zurzeit das neue Doom, was eine wirklich gute Konversation des Originals geworden ist.

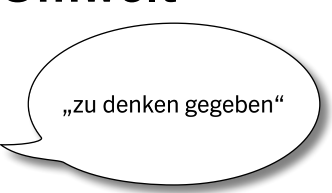
Leider auch ein wenig Schlauchshooter. Im Vergleich zum Original. Falls Ihr noch einen Threadripper habt, den ihr nicht mehr braucht, sag Bescheid.

Das war's dann auch schon, macht weiter so, ach ja, da war noch etwas: Ich finde diese neuen PCs ohne physikalische Laufwerke so komisch, alles nur noch online, da kann man gar keine PC Games DVDs mehr drauf abspielen.

Grüße: Pivic V.

Eigentlich bin ich der Meinung, dass die PC Games auf Papier und online schon einen hohen Wiedererkennungswert hat – nicht zuletzt dank unseres Logos. Noch bunter? Das sähe dann schon arg nach Kinderzeitschrift aus, oder? Die Idee mit dem Chat habe ich aufgegeben, leider. Ich treffe nie Leser im Chat an und auch ein festes Treffen stieß kaum auf Gegenliebe. Schade eigentlich – ist aber nun mal so.
Ich gebe zu, dass bei mir nur ein selten benutzter PC – sozusagen der Notnagel, wenn alles schiefgeht – über ein physikalisches Laufwerk verfügt. Die Kiste, an der ich täglich sitze, hat im Inneren gar keine beweglichen Teile mehr. Keine Festplatte (nur noch eine SSD) und erst recht kein DVD-Laufwerk mehr. Wenn ich hin und wieder etwas von Scheibe brauche, hab ich ein DVD-Laufwerk für USB, falls ich es finde. Im Mai habe ich mir einen neuen Fernseher gekauft und erst beim Schreiben dieser Zeilen ist mir eingefallen, dass ich den BD-Player noch gar nicht angeschlossen habe. Es verstauben also bei mir ca. 2,5 Meter Regalfläche, proppenvoll mit allerlei Scheiben (Filme und Spiele). Nein, ich mag mich nicht davon trennen. Ich habe zehn Jahre gebraucht, ehe ich mich von meinen (ungenutzten) Schallplatten getrennt habe, und auch das nur, weil sie ein guter Freund haben wollte und sie auch nutzt. Ich hab auch noch einen Stapel Video-CDs und Bildplatten sowie 150 Disketten mit Spielen. In ferner Zukunft werden wohl ein paar Archäologen ziemlich ratlos gucken, wenn sie an der Stelle graben, wo einst mein Haus stand.

Umwelt



Servus Rainer,

in der letzten Ausgabe der PC Games hast du von deinem zufälligen (?) Zusammentreffen mit der FFF-Bewegung erzählt. Hat dir das nicht zu denken gegeben? Hast du dir vielleicht sogar vorgenommen, dich umweltbewusster zu verhalten?

Mara

Woher willst du wissen, was ich denke und wie ich mich verhalte? Du kennst von mir doch nur meine Kolumnen und meine Zeilen auf diesen Seiten. Dies bildet aber keineswegs die gesamte Person ab, muss – und soll – es ja auch gar nicht.
Ich verhalte mich sogar umweltbewusster als du ahnst! Ich habe noch nie ein Kreuzfahrtschiff betreten und meide Flugreisen, so gut es geht. Ich benutze keine Kapsel-Kaffeemaschine und das Futter für meine zwei Haustiere stammt vom örtlichen Metzger. Ich koche extra Hunde- und Katzenfutter (kein Scherz), weil es den Biestern besser schmeckt und keine Dosen benötigt. Selbst mein ausgesprochen langlebiges Auto ist ein Beispiel für Nachhaltigkeit. Mein Tabak stammt aus einem Unternehmen in Geisenhausen und ist somit ein regionales Produkt. Da er frei von Zusätzen ist, kann er sich auch Bio nennen und vegan ist er sowieso.
Ich habe Übergewicht, über dessen Ausmaß man streiten kann. Ich bitte aber, zu bedenken, dass in einer durchschnittlichen Wampe ca. 12 Kilogramm CO_2 gespeichert und somit der Atmosphäre entzogen sind! Da ich (einer der Gründe für meine Wampe) auch keinen Sport betreibe, erhöht sich meine Atemfrequenz so gut wie nie, was wiederum CO_2 einspart.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Meine Leser tauchten ab ...



und überließen anderen den Platz am Rechner.



Hier hätte dein Foto sein können!

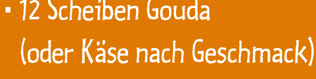
Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Hot Dog

Foto: Sławomir Fajer@Adobe Stock

Wir brauchen:

- 12 Wiener Würstchen
- 2 Packungen Blätterteig (in je 6 Teile schneiden)



- 12 Scheiben Gouda (oder Käse nach Geschmack)
- 2 Eigelb



- gewürfelte Zwiebeln
- Essiggurken (klein geschnitten)

Hot Dogs sind ein Klassiker der fixen Küche. Meine Variante davon ist etwas aufwendiger als nur eine warme Wurst in ein Brötchen zu stecken, schmeckt aber besser. Da mit Röstaromen alles besser wird, wandern die Würste kurz in die Pfanne und werden etwas angebraten. Dann kommt auf ein Blätterteigsechstel je eine Wurst, eine Scheibe Käse und nach Belieben die Zwiebel- und Gurkenstücke. Jetzt wickeln wir alles gut ein, drücken die Enden fest und bestreichen die Röllchen mit dem Eigelb. Wer keinen Pinsel hat, nimmt zur Not die (sauberen!) Finger. Die Hot Dogs wandern nun bei 180 Grad in den Backofen, bis sie goldbraun sind. Fertig!

Wer es herzhafter mag, nimmt statt der Gurken Peperoni. Ich persönlich mache die Dogs mit Gurken, gebe aber gern etwas klein geschnittene, getrocknete Chilischoten dazu.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

Arctis 1 Wireless

Ansprechendes Headset mit vielen Qualitäten und nur vergleichsweise wenig Makeln zu einem anständigen Preis

Von: Lukas Schmid

Das Arctis 1 Wireless von Steelseries kommt schlicht, aber ansprechend daher. Wenn auch abseits der aus Gründen der Langlebigkeit metallenen Schiebeschiene im Inneren des Haltebügels primär auf Plastik gesetzt wird, so fühlt es sich doch trotzdem nicht billig an – da haben wir schon deutlich weniger hübsche Headsets aus dem Mittelklassesegment gesehen. Geladen wird via Micro-USB, der angenehm kleine Dongle für den Bluetooth-Adapter verfügt hingegen über einen USB-C-Anschluss – warum, ist nicht klar. Entsprechende Adapterkabel liegen bei. Schön auf jeden Fall, dass auf diese Weise auch eigentlich nicht Bluetooth-kompatible Geräte mit dem Headset genutzt werden können – nicht ganz so fein, dass Bluetooth ohne den Dongle gar nicht möglich ist. Wer will, kann das Headset auch klassisch mittels Klinke anstecken, sollte dafür aber nicht das sehr kurze beiliegende Kabel benutzen. Die Bedieneinheiten für Lautstärke, Mikro on/off (das Mikro lässt sich abnehmen) und der Powerbutton befinden sich direkt an den Hörmuscheln und sind gut zu erreichen, sobald man ihre Position mal intus hat. Nach mehrstündigem Tragen fühlte sich das Arctis 1 noch immer angenehm am Kopf an, was nicht zuletzt an seinem federleichten Gewicht liegt. Die Geräuschabdeckung ist nicht perfekt, aber akzeptabel. Bezüglich des Sounds kann das Gerät sowohl mit tiefen Bässen als auch hohen Tönen meist gut umgehen, treibt man es bewusst auf die Spitze, lässt die Qualität aber deutlich nach und es kommt zu blechernen Klängen. Im Alltag sollte das aber nur selten ein Problem sein. Beeindruckend ist die Akkuleistung des Headsets. Während vergleichbare Geräte oft schon nach wenigen Stunden nach Saft schreien, war das Arctis 1 auch nach einem vollen Arbeitstag noch genügsam und meldete sich erst im späteren Verlauf des zweiten Testtages zu Wort. Für knapp 120 Euro sind das also alles sehr ansprechende Qualitäten. Wer ohne Schnickschnack und Gimmicks auskommt, kann hier definitiv zugreifen. ❑

KATEGORIE: Headset
PLATTFORM: PS4, PC, XBOX
HERSTELLER: Steelseries
PREIS: ca. 120 Euro

TESTURTEIL 8

3 from Hell

Rob Zombie baut seine Horror-Saga um die Killer-Familie Firefly zur Trilogie aus. Trotz stimmiger und nostalgischer Inszenierung will der Funke diesmal nicht überspringen.

Von: Simon Fistrich



„Ich bin nur ein Clown, der tanzt für die Sünden der Menschheit", skandiert Captain Spaulding zu Beginn von 3 from Hell, und da ist die Welt ist noch in Ordnung. Das Quasi-Oberhaupt der Firefly-Killerfamilie war bereits in den beiden Vorgängern die Seele des Films. Ein Jammer, dass der kurz nach der Premiere verstorbene Charakter-Profi Sid Haig seinen prominenten geplanten Auftritt auf wenige Minuten beschränken musste, weil er bereits zu geschwächt war. Neuer Tanzpartner ist Winslow (Richard Brake), der gemeinsam mit Otis (Bill Moseley) aus dem Knast flieht und anschließend Baby (Sheri Moon Zombie) befreit. Beide haben den Kugelhagel am Ende des letzten Films wie durch ein Wunder überlebt. Auf der folgenden Flucht nach Mexiko will sich die fesselnde und sehr unterhaltsame Dynamik der Fireflys, welche den Charme vor allem des Horror-Meisterwerks The Devil's Rejects ausmachte, ohne Haigs Charakter nicht richtig einstellen. Vielleicht liegt es daran, dass die drei anderen Schauspieler ihm nicht das Wasser reichen können, vielleicht nimmt sich der Film zu wenig Zeit für die Entfaltung seiner Charaktere – abgesehen von Baby, von der sich Rob Zombies Kamera bis hin zur Toleranzgrenze kaum lösen kann und die als Einzige so was wie eine spürbare Charakterentwicklung durchmacht, die am Ende aber auch egal ist. Das größte Problem von 3 from Hell ist indes die fehlende Ambition, was Story, Dialoge und bis auf die Schlussszene auch die Horroreffekte betrifft. Nur in der tollen 70er-Jahre-Ästhetik lässt sich so etwas wie Leidenschaft ausmachen und ihretwegen ist der Film kein Totalausfall. Trotzdem: Während die Vorgänger vor allem dadurch erschreckten, dass der Zuschauer für derart misanthropische Charaktere Sympathie empfand, ist es bei 3 from Hell die Angst vor einer weiteren seelenlosen Fortsetzung. ❑

KATEGORIE: Blu-ray
RELEASE: 21. Nov. 2019
LAUFZEIT: ca. 111 Minuten
AB: 18 Jahren



Avatarium – The Fire I Long For

Mit Langspieler Nummer 4 emanzipieren sich Avatarium in puncto Songwriting noch weiter von ihren Candlemass-Wurzeln und liefern ihr bislang stärkstes Album ab.

Von: Sascha Lohmüller



Was den Hörer einst bei Avatarium erwartete, ahnt man schon, wenn man sich vor Augen führt, wer die Band 2013 mitgegründet hat: Leif Edling, seines Zeichens Bassist und Mastermind der altehrwürdigen Epic-Doomer Candlemass. Edling hat das Avatarium-Schiff mittlerweile (weitestgehend) verlassen und beschränkt sich auf gelegentliches Songwriting, doch Ex-Evergrey-Gitarrist Marcus Jidell, seine Ehefrau Jennie-Ann Smith am Mic und Ex-Tiamat-Drummer Lars Sköld halten die Doom-Flagge auf The Fire I Long For weiter hoch. Bereits mit dem letzten Album Hurricanes and Halos – dem ersten nach dem „Ausstieg" von Edling – nahmen jedoch auch die Psychedelic-Rock-Anteile im Sound extrem zu, was auf dem neuen Album weiter fortgeführt wird. So gibt es eine bunte Mischung aus langsamen Doom-Stampfern mit dröhnenden Gitarren und starker 70er-Schlagseite wie etwa „Voices", „Porcelain Skull" oder das von Edling geschriebene „Epitaph of Heroes", schnelleren Hardrock-Nummern wie „Shake That Demon" und mit „Stars They Move" auch eine etwas dahinplätschernde Ballade. Kleines Highlight ist das gelungene Folk-Kleinod „Lay Me Down", das sogar fast Country-Spirit versprüht. Die vorab ausgekoppelte Single „Rubicon" ist zudem ein echter Ohrwurm. Mit The Fire I Long For finden Avatarium also endgültig ihren eigenen Sound, bündeln gekonnt all die unterschiedlichen Elemente der bisherigen Veröffentlichungen – den Doom der Anfangszeit, den psychedelischen Hard Rock des Vorgängeralbums – und liefern ein komplett rundes Album ab. ❑

LABEL: Nuclear Blast **VÖ:** 22. November 2019
GENRE: Doom/Hard Rock



Reaper 1000 Morph

Hama greift mit einer „neuen" Marke das Hochpreis-Gaming-Segment an.

Von: Sascha Lohmüller

Den Namen Urage verwendet der schwäbische Hardware-Hersteller Hama bereits seit geraumer Zeit. Neuerdings darf Urage aber als eigene Marke für sich stehen und soll im Gegensatz zum doch eher preisgünstigen Hama-Sortiment die Kunden ansprechen, die gerne mehr Geld für hochklassige Gaming-Peripherie ausgeben wollen. Wir haben uns zum Start der Produktreihe die Reaper-1000-Maus angeschaut. Die bietet bis zu 10.000 Dpi, regelbar über einen kleinen Schalter oberhalb des Mausrads. Auch sonst lassen sich die Daten sehen: Das Mausrad hat einen tollen haptischen Einrast- und Klickeffekt, die Tasten sind dank Omron-Switches ebenfalls hochwertig und über die herunterladbare Software bequem programmierbar. Und natürlich gibt es auch noch anpassbare RGB-Beleuchtung obendrauf. Highlight sind aber die vier mitgelieferten magnetischen Seitenteile, mit denen ihr die Maus ganz nach euren Wünschen anpassen könnt – auch als Linkshänder. Wer die Reaper 1000 nicht als Funkmaus betreiben will, nutzt das mitgelieferte Kabel oder greift gleich zur preisgünstigeren kabelgebundenen Reaper 900. Für große Hände könnten beide Varianten aber zu klein sein, zudem empfanden wir das Gerät trotz zweier mitgelieferter Zusatzgewichte als etwas zu leicht. ❑



KATEGORIE: Maus **PREIS:** ca. 110 Euro
HERSTELLER: Hama/Urage



Exodus 900

Etwas klobig, aber technisch einwandfrei – das Keyboard-Flaggschiff von Urage.

Von: Sascha Lohmüller



Neben Mäusen erscheinen auch Tastaturen unter dem neuen Urage-Banner, genauer gesagt die Exodus 900 und die kleinere Schwester Exodus 700. Erstere haben wir uns für diesen Test vorgenommen. Wichtigste Info direkt vorneweg: Bei diesem Preis haben wir es natürlich mit einer mechanischen Tastatur zu tun, verbaut wurden dabei braune Outemo-Switches. Sie bieten also taktiles Feedback, verzichten aber auf überlaute Klickgeräusche. Allzu leise ist die Exodus 900 aber trotzdem nicht, wer damit oft tippt, wird also gehört werden – ganz gleich ob im Großraumbüro oder im Voicechat. Dafür ist das Feedback klasse und sowohl Gaming als auch Schreiben ist mit der Exodus 900 eine Wonne. Das Gerät ist zudem aus gebürstetem Metall, also sehr robust und bietet mit Multimedia- sowie Makro-Tasten und regelbarer RGB-Beleuchtung auch alle Funktionen, die man sich wünschen kann – wobei die abgesenkten Makro-Keys oberhalb der F-Tasten nicht unbedingt komfortabel erreichbar sind. Besonders schick ist die abnehmbare Handauflage, die nicht wie üblich aufgesteckt, sondern per Magnet befestigt wird. ❑

KATEGORIE: Tastatur **PREIS:** ca. 160 Euro
HERSTELLER: Hama/Urage



PC Games reanimiert **die Röhre**

Lohnt es sich im Zeitalter von Hochfrequenz-LCDs noch, in die Röhre zu gucken? Wir machen den Test mit einem antiken Relikt.

Seite 104



Lohnt sich der Kauf eines Luxus-Gamepads?

Frank Stöwer



Maus und Tastatur sind die klassischen Eingabegeräte, wenn am PC gezockt wird. Es gibt aber auch Spiele-Genres, z.B. Action-Racer, Titel mit Third-Person-Ansicht oder Rennspiele mit moderatem Simulationscharakter, die sich alternativ sehr gut mit einem Gamepad spielen lassen. Die führenden Hersteller sind Sony und Microsoft mit ihrem PS4 Dual Shock 4 Wireless bzw. dem Xbox One Wireless Controller. Von letztgenanntem Controller hat Microsoft mit dem Xbox Elite Controller Series 2 jetzt eine neue Luxusvariante präsentiert, die mit 180 Euro dreimal so teuer ist wie das Standardmodell. Dafür bietet das edle Eingabegerät mit Pedaltasten, verschiedenen Analogstick-Aufsätzen, wechselbaren Steuerkreuzen, einer Trigger-Sperre und der umfangreichen Xbox-Zubehör-App so viel Individualisierungsmöglichkeiten wie kein anderes Pad. Dazu kommt, dass Dinge wie die Gummierung an den Griffhörnern und metallene Bumper und Trigger den handschmeichelnden Charakter noch verstärken. Stellt sich die Frage, ob all dies den hohen Preis rechtfertigt? Ich glaube ja. Das Pad wird nur in Kleinserie gefertigt und ist kein Produkt von der Stange. Sonderausstattung kostet halt Geld, das ist beim Auto nicht anders. Ich jedenfalls bin bereit, für ein Luxusgerät, das ich voraussichtlich mehr als ein Jahrzehnt am PC nutzen werde, eine so hohe Summe auszugeben.

Die **PC-Games-Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 2600 (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6C/12T/3,6 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... **117 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Intel-Sechskern-Alternative** wäre der **Core i5-9400F** (6C/6T/2,9 GHz, 4,1 GHz Turbo) für **148 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Sapphire Pulse Radeon RX 570 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.285 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**145 Euro**

ALTERNATIVE

Der **Sechskernprozessor** wäre auch leistungsstark genug, um eine leistungssärkere Grafikkarte wie die **MSI Radeon RX 580 Armor 8G OC** für attraktive **169 Euro** zu befeuern. Nvidias Alternative wäre eine **GTX 1060/6G**, z. B. die von **Inno3D** für **180 Euro.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16, PCI-E 2.0 ....x16/x1 (1/1) M.2/M-Key (1)/**70 Euro**

ALTERNATIVE

Ist allerdings nicht der Ryzen, sondern **Intels Core i5-9400F** die Leistungszentrale eures Spiele-PCs, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine**, beispielsweise das **Asrock H370M Pro4** für **88 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Patriot Viper Steel Kit 16GB, ...(PVS416G373C7K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3733
Timings/Preis: ....17-21-21-41/**78 Euro**

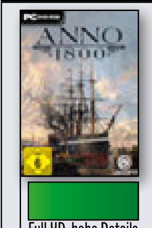
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Adata XPG Gammix S5 (AGAMMIXS5-512GT-C)/Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: ....M.2 NVME 512 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**67 Euro/69 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Sharkoon S25-W (Acrylglasfenster, 2 × 5,25 -Zoll Montageplätze, 3 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert. . . . .**49 Euro**
Netzteil: . . . Be Quiet Pure Power 11 500W ATX 2.4/**56 Euro**
Laufwerk: . . . . LiteOn iHAS324 (DVD [-+RW])/**14 Euro**)

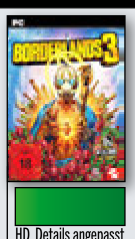
ALLE DETAILS IN FULL-HD: FAST IMMER MÖGLICH



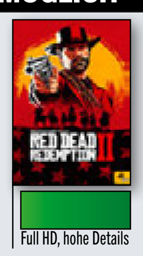
Full HD, hohe Details



Full HD, max. Details



HD, Details angepasst



Full HD, hohe Details

EINSTEIGER-PC

€ 665,-

Da AMD die Sechskerner der Zen-Plus-Generation noch sehr günstig anbietet, bleibt der R5 2600 ein Spartipp. Im Gespann mit der RX570 garantiert er beim Spielen eine sehr detaillierte Optik.



CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 5 3600X (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,8 GHz (Turbo: 4,4 GHz)
Preis: .... 236 Euro

ALTERNATIVE

Eine etwas **günstigere Alternative** wäre der **Ryzen 5 3600** mit **200 Hz** weniger Grundtakt für **195 Euro**, bei **Intel** wäre der **Core i5-9600** (6C/6T, 3,7 GHz, 4,6 GHz Turbo), dem SMT fehlt, für **240 Euro** erhältlich.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Powercolor RX 5700 Red Dragon
Chip-/Speichertakt: .....1.565 (1.660+ Boost)/7000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/359 Euro

ALTERNATIVE

Mittlerweile gibt es ausreichend **Custom-Karten** der **RX-5700-GPUs** wie **Powercolors RX5700 Red Dragon**. Bei **Nvidia** müsst ihr für eine schnellere, Raytracing-fähige **RX 2060 Super** wie die **KFA2 Geforce RTX 2060 Super EX 399 Euro** bezahlen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI X570-A Pro (7C37-003R)
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ....ATX/So AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16 (2), ...PCI-E 3.0 x1(3), M.2 (1)/163 Euro

ALTERNATIVE

Wer auf **PCI-E 4.0** verzichten kann, benötigt nicht zwingend ein **X570-Board**. Eine **günstige Alternative** wäre beispielsweise das **Asrock X470 Master SLI** für rund **125 Euro**. Für den **Core i5-9600** benötigt ihr dagegen eine **1151-Plattform**, etwa ein **MSI Z390 Gaming Edge AC** für **175 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Patriot Viper Steel Kit 16GB, ...(PVS416G373C7K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3733
Timings/Preis: ....17-21-21-41/78 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: . Corsair MP510 (CSSD-F960GBMP510)/ .... Toshiba N300 High-Reliability (HDWN160UZSVA)
Anschluss/Kapazität: ......M.2 (PCI-E 3.0 x4) 960 GByte/ ....SATA 6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/127 Euro/160 Euro

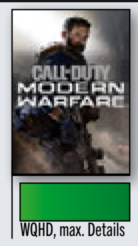
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Antec P101 Silent Guardian (gedämmt, 3 × .... 120- mm- und 1 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert)/92 Euro
Netzteil: .... Seasonic Focus Plus Platin-um 550W/97 Euro
Laufwerk: ....Pioneer BDR-209EBK (BR/DVD RW)/59 Euro)

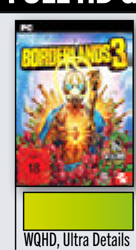
FÜR WQHD UND 60 FPS+ IN FULL HD GUT GERÜSTET



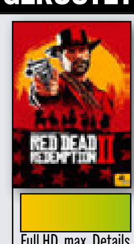
WQHD, Ultra Details



WQHD, max. Details



WQHD, Ultra Details



Full HD, max. Details

Die Kombi aus Ryzen R5 3600X und Radeon 5700 verfügt über ausreichend Leistung, um den Großteil aller aktuellen Spiele-Blockbuster mit einer WQHD-Auflösung ohne Detailreduktion zocken zu können. Die PC-Version von Red Dead Redemption 2 läuft jedoch nur mit der Full-HD-Auflösung flüssig.



HIGH-END-PC

Mit AMDs schnellstem Achtkerner und der Geforce RTX 2070 seid ihr für das Spielen mit allen Details inklusive Raytracing in einer Auflösung von 2.560 × 1.440 Pixeln bestens bestückt!

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3800X
.... + Thermalright Le Grand Macho RT
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,9 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: .... **389 Euro** + **60 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Zwölfkerner, der **Ryzen 7 3900X**, geht mit einem Preis von **550 Euro** an den Start. Die **Intel-Alternative** ist der **Ci7-9700K (8C/8T)** für **370 Euro**. Die **Intel-CPU** ist in Spielen minimal schneller, in Anwendungen dagegen deutlich langsamer.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: . . Palit RTX 2070 Gaming Rock Premium
Chip-/Speichertakt: .... 1.410 (1.845+ Boost)/7.001 MHz
Speicher/Preis: ....8 Gigabyte GDDR6/**543 Euro**

ALTERNATIVE

Eine flottere Alternative ist die **Gigabyte RTX 2080 Super Gaming OC 8G** für **765 Euro** an. Wer **AMD** bevorzugt, entscheidet sich für ein **Custom-Modell der RX 5700 XT**. Unsere Empfehlung: die **Sapphire Pulse Radeon RX 5700 XT 8G** für **418 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock X570 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):.... ATX/Sockel AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16/x1
.... (3/1), M.2-Key (2), **295 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Intel-Achtkerner i7-9700K** benötigt ihr ein **1151-Mainboard**. In der gehobenen Preisklasse ist das **Asrock Z390 Taichi** für **232 Euro** eine sehr gute Wahl.

WQHD/HIGH FPS ODER 4K/60 FPS

- Stellt bei Borderlands 3 die Details auf „angepasst", um in der UHD-Auflösung mit 60 Fps zu spielen.
- Die RTX 2070 garantiert bei CoD: Modern Warfare ein Spielvergnügen mit 47/85 Fps in UHD/WQHD.
- Spielt ihr das fordernde Red Dead Redemption 2 mit maximalen Details, liegt die Fps-Rate bei 51 Fps.

UHD Detail angepasst | UHD, Ultra Details | Full HD, max. Details

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill SniperX Urban Camouflage Kit
...........................(F4-3600C19D-32GSXWB)
Kapazität/Standard:........ 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 19-20-20-40/**142 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ...... Fractal Design Vector RS Blackout Dark TG
. . (Seitenteil/Deckel aus Glas, 3 × 140-mm-Lüfter/**179 Euro**
Netzteil: .... Seasonic Prime Fanless 600 Watt/**201 Euro**
Laufwerk: .... Asus SBW-06D2X-U (BR-RW, USB 2.0)/**80 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Corsair Force Series MP600 1TB
.... (M.2, PCI-E 4.0 x4/Samsung SSD 860 QVO 2TB
Anschluss/Kapazität: .... 1.000 GByte/2.000 GByte
U/min/Preis: .... –/–/**215 Euro/206 Euro**

ASUS TUF GAMING K7: BEZAHLBARER RGB-LICHTSPIELER MIT OPTISCHEN TASTENSCHALTERN

Die TUF Gaming K7 ist Asus' erstes Keyboard, dessen sehr schnelle Tastenschalter mithilfe eines Infrarotlichtstrahls und nicht per Metallkontakten auslösen.

Optische Tastenschalter, die auslösen, wenn im Gehäuse ein Strahl mit Infrarotlicht unterbrochen wird, sind das wichtige Ausstattungsmerkmal der nach IP56-Zertifizierung gegen Wasser und Staub geschützten TUF Gaming K7 von Asus. Dazu kommt eine RGB-Beleuchtung, deren zehn Effekte ihr sehr einfach per Tastenkombination den vier speicherbaren Profilen zuordnen können. Während ihr auch den Profilwechsel per Knopfdruck (Fn + Taste 1 bis 4) durchführen könnt, benötigt ihr für Effektmodifikationen wie Geschwindigkeit, Richtung oder RGB-Farbanteile die anwenderfreundliche Software. Letzteres gilt auch für die individuelle Beleuchtungsprogrammierung im Custom-Setting-Modus. Makros könnt ihr dank Direktaufzeichnung dagegen ohne Armoury-2-Software aufnehmen. Die Tastenkombinationen könnt ihr dann beispielsweise auf die Tasten F1 bis F5 legen, da diese nicht mit Multimediafunktionen wie „start/pause", „laut/leise" oder „Titel vor/zurück" doppelt belegt sind. Eine Polling Rate von 1.000 Hz, eine sperrbare Windowstaste, der NKRO und die Aura-Sync-Kompatibilität runden die mit 1,75 benotete Ausstattung ab. Die gepolsterte, magnetisch andockende Handballenablage garantiert eine optimale Ergonomie, die gummierte Höhenverstellung macht die TUF Gaming K7 rutschfest. Schnell- und Blindtipper freuen sich über die haptisch sehr gut voneinander abgesetzten Tastenblöcke. Spielern wird der lineare Charakter, der frühe Auslösepunkt nach 1,5 mm (3,0 mm Hubweg) und der geringe Auslösedruck (47 gf [gramm force]) der Asus-TUF-Optical-Mech-Schalter bei der sehr schnellen Mehrfachbetätigung gefallen.



HIGH-END-GAMING-PC
Captiva G19IG 19V2





Die **Röhre** reanimiert

Folgende Produkte findet ihr im Test:
- Iiyama Vision Master Pro 454 (HM903DT)

Lohnt es sich im Zeitalter von Hochfrequenz-LCDs noch immer, in die Röhre zu gucken? Wir machen den Praxistest mit einem antiken Relikt.

Von: Manuel Christa

Bild: Aid-Box

Früher war bekanntlich alles besser: High-End-Grafikkarten waren noch bezahlbar, wenn auch nicht mehr aus Holz, aber kosteten nicht unbedingt eine Niere. Spiele gab es noch zu einem einmaligen Festpreis ohne Folgekosten für Abo-Modell, Extra-Skins oder Lootboxen und Monitore waren noch schlierenfrei, wenn auch gut und gerne 20 Kilo schwer. Ganz genau, ich spiele auf die Zeit der Röhrenmonitore an, die erst vor circa zehn Jahren so richtig endete. Mittlerweile sollte auch die letzte Braunsche Röhre aus jedem Wohnzimmer und jedem Büro verbannt sein. Nun haben wir scheinbar die Zeit der klobigen Bildschirmkolosse überwunden, da singen die Kollegen von Digital Foundry plötzlich ein Loblied auf eine alte High-End-Röhre von Sony. Wie toll doch alles auf der Flimmerkiste aussehe mit „Control“ samt aktueller Raytracing-Grafik – mehr noch: Daran soll kein moderner 144-Hz-Monitor herankommen – mit seinen lahmen Flüssigkristallen. Klingt schlüssig, denn Bewegungsunschärfe und Schlieren sind nach wie vor Feinde eines jeden Gamers. Klar sind LCD-Panels mit den Jahren hier immer besser geworden, die Bewegtbildschärfe eines CRT-Monitors haben sie aber noch nicht ganz erreicht.

Circa 2010 wurde der Röhrenmonitor für Gamer dann doch so langsam überflüssig, als die LCD-Monitore mit 120 Hz allmählich erschwinglich wurden und in der horizontalen Bildfrequenz den Röhrenbildschirmen ebenbürtig wurden. Trotz hoher Bildaktualisierungsrate, die heutzutage im Mainstream auch nicht viel höher ausfällt, hatten sie noch mit mehreren LCD-Kinderkrankheiten zu kämpfen: Die Reaktionszeiten waren durchgehend zweistellig, sie schlierten also noch richtig dicke, die Blickwinkelstabilität war noch richtig schlecht und manche Modelle wiesen einen zusätzlichen Input Lag auf. Die Kathodenstrahlröhre hat all diese Nachteile nicht, die gerade für E-Sport-Profis gravierend sind, weswegen Letztere noch lange mit der Röhre zockten – verständlicherweise. Ganz verschwunden sind die Nachteile bei aktuellen LCDs auch jetzt noch nicht, jedoch stets deutlich geringer. Mittlerweile gibt es blickwinkelstarke TN- und schnelle IPS-Panels.

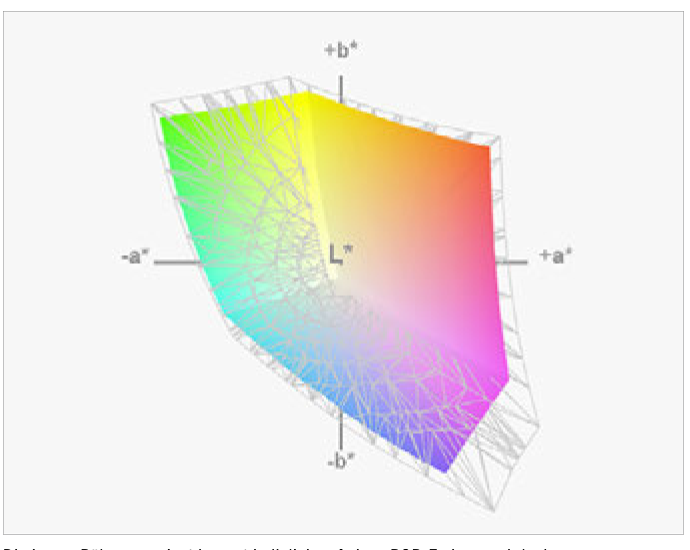
UNSERE HIGH-END-RÖHRE

Alle paar Jahre bekommt der alte Röhrenmonitor seine Aufmerksamkeit. Auch wir fühlen uns verpflichtet, die Diskussion um den Mythos neu abzuklopfen. Dann holen wir die besagte Antiquität aus dem verstaubten Lager und testen das Relikt mit aktueller Hardware und ebensolchen Testmethoden. Es handelt sich um einen 19-Zoll-Monitor, den Iiyama Vision Master Pro 454 (HM903DT), der in der PC Games Hardware 02/2002 getestet und in Ausgabe 06/2014 für einen Retro-Artikel (ähnlich wie diesen hier) noch mal ausgegraben wurde. Für seinen Neupreis von 600 Euro war er ein absolutes High-End-Modell für Zocker. Seine Killer-Features waren zwei VGA-Eingänge, ein USB-Hub mit zwei Buchsen und allen voran die horizontale Frequenz von 130 kHz. Mit der Geschwindigkeit, wie schnell der

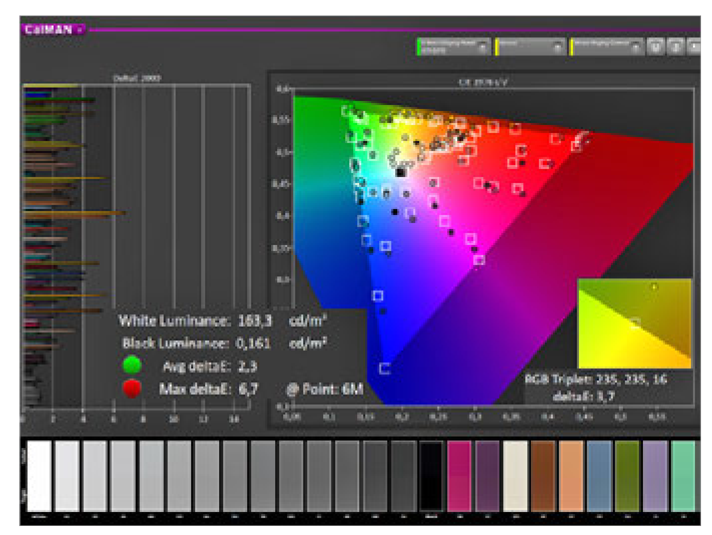


PRODUKTNAME	Vision Master Pro 454
Hersteller	Iiyama
Info-Telefon	(0800) 100 34 35
Webseite	www.iiyama.de
Preis	€ 599,- (DM 1.171,54)
	1,9
AUSSTATTUNG	WERTUNG
Anschlüsse	2x D-Sub
Maskenart	Streifenmaske (flach)
Garantie	3 Jahre VO
	2,2
EIGENSCHAFTEN	WERTUNG
Maximale Auflösung	1.920x1.440 bei 86 Hz
Sichtbare Bildschirmdiagonale	45 cm
	1,9
LEISTUNG	WERTUNG
Geometrie	Befriedigend
Konvergenz	Gut
Bildschärfe	Sehr gut
Farbbrillanz	Sehr gut
	1,9
FAZIT	WERTUNG Ein absoluter Spielertraum

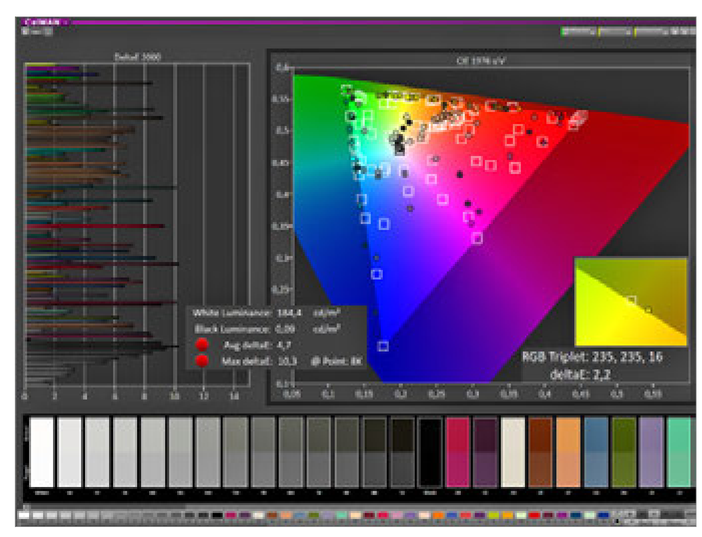
Bestnoten für den Iiyama Vision Master Pro 454 in Ausgabe 02/2002 unserer Schwesterzeitschrift PCGH. Vor 17 Jahren war der letzte Röhrenmonitor in der Redaktion ein Top-Modell.



Die Luxus-Röhre von einst kommt lediglich auf eine sRGB-Farbraumabdeckung von 83 Prozent. Ein Niveau, das nur noch Billig-LCDs aufweisen.



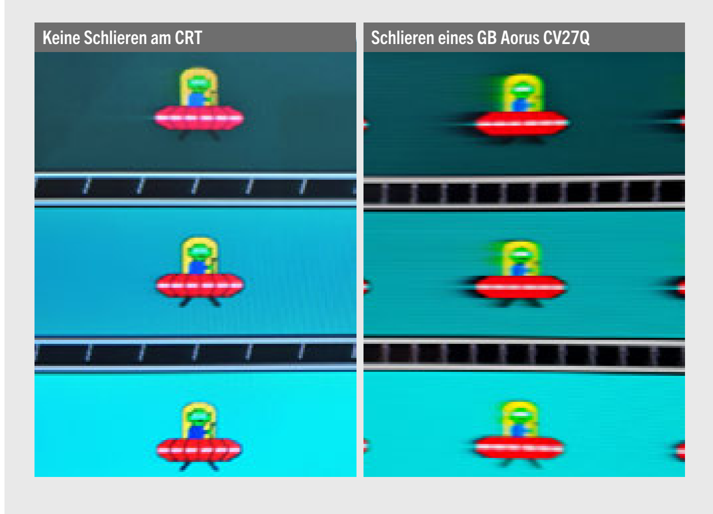
Farbtreue eines Aorus KD25F – ein 240-Hz-Monitor, der nicht unbedingt mit Grafikqualität glänzt, bietet schon deutlich genauere Farben als unsere Röhre.



Unsere Röhre bietet lediglich die Farbtemperatur zur Kalibrierung. Bei neutralen 6.500 Kelvin ist das Bild weit entfernt von einem Niveau für Grafiker.

Bildvergleich: Nur in Bewegung gestochen scharf

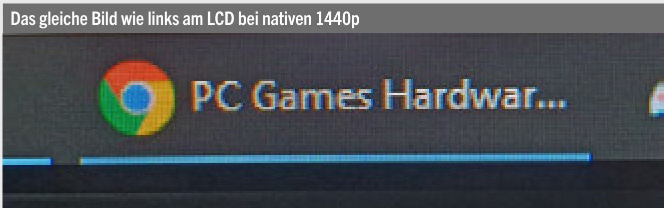
Im Bewegtbild-Vergleich, den wir stets mit vorbeifliegendem Test-Ufo vornehmen, schneidet der schlierenfreie Röhrenmonitor besser als die meisten LCD-Monitore ab. In 3D-Spielen (unten rechts) bietet das geklonte Bild in nativer LCD-Auflösung auf der Röhre fast die gleiche Schärfe, nicht aber auf dem Windows-Desktop.


Keine Schlieren am CRT | Schlieren eines GB Aorus CV27Q



CRT: Leicht unscharfes Testbild | LCD: Gestochen scharfe Schrift


Eine 1440p-Auflösung sieht auf der 19-Zoll-Röhre nicht gut aus.



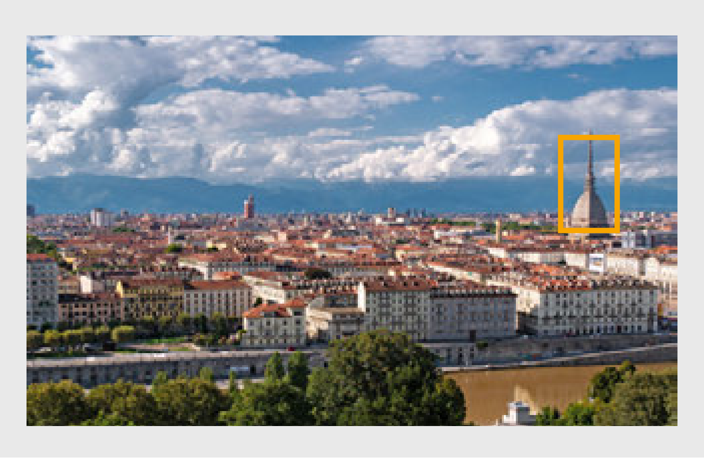
Das gleiche Bild wie links am LCD bei nativen 1440p


Foto am CRT: Verwaschene Details


Foto am LCD: Scharfe Kanten


Spiel auf dem CRT: Sieht gut aus


Spiel auf dem LCD: Leicht schärfer





Kathodenstrahl die Zeile schreiben kann, wurde damals die Leistungsfähigkeit eines Röhrenmonitors gemessen. Sie bestimmt letztlich, welche Kombination aus Auflösung und (vertikaler) Bildfrequenz möglich ist. Heutzutage hat jedes LCD-Panel ein festes Pixelraster, also eine native Auflösung und native Bildfrequenz, welche man auch meistens nicht verändern sollte. Beim Röhrenmonitor gab es eine Empfehlung für einen guten Kompromiss aus Auflösung und Bildwiederholrate. Damals hatte schon die Schrift- und Symbolgröße in Windows die Grenzen einer zu hohen Pixeldichte aufgezeigt. Mittlerweile ist das bei Windows 10 dank der Bildschirmskalierung kein Thema mehr. Mit unserer Iiyama-Röhre schaffen wir folgende Kombinationen:

- 2.880 × 2.160 Pixel bei 60 Hz,
- 1.920 × 1.440 Pixel bei 90 Hz
- 800 × 600 Pixel bei 200 Hz

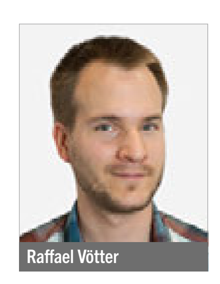
Damals waren aber andere Kombinationen gängig, etwa 1.600 × 1.200 Pixel bei 100 Hz. Eine hohe Bildfrequenz war allein schon wichtig, um das Flimmern nicht mehr wahrzunehmen. Das Flimmern ist aber auch der Grund, warum selbst schnelle Bewegtbilder auf einer Röhre noch immer gestochen scharf aussehen. Das simulieren nun manche Gaming-Monitore mit einem flimmernden Hintergrundlicht. Von solchen hohen Auflösungen und erst recht Frequenzen konnten die LCD-Bildschirme des letzten Jahrzehnts nur träumen. Deswegen war eine Röhre gerade fürs rasante Gaming umso besser geeignet als die ersten Flachbildschirme. Diese wiederum waren für die Büroarbeit vorteihafter, weil das Bild eben nicht mehr flimmerte. Ein Flüssigkristall-Pixel hält die Farbe bis zur nächsten Bildaktualisierung, was die recht niedrige Frequenz von 60 Hz deutlich angenehmer machte.

In der Praxis scheitert man mit einer Röhre heutzutage an der Grafikkarte: Seit der letzten Pascal-Generation gibt es nämlich keinen analogen Signalausgang mehr. Man nehme also einen teuren Digital-Analog-Wandler oder eine GTX 980 Ti wie in unserem Fall. Standardmäßig finden wir mit unserer Röhre nur eine Maximalauflösung von 1440p mit 85 Hz im Treiber. Die kann dort aber ganz einfach manuell gewählt werden. Die Grafikkarte wollte jedoch keine höhere Bildwiederholrate als 100 Hz zulassen, auch bei niedrigerer Auflösung nicht. Es lag an der GPU – das haben wir festgestellt, als wir eine etwas ältere Grafikkarte ausgegraben haben, bei der wir uns sicher waren, dass sie treiberseitig mit Windows 10 funktioniert. Die zwölf Jahre alte MSI Geforce 8800 Ultra lieferte die 200 Hz bei 800 × 600 und bot sogar in CS:GO mit niedrigsten Einstellungen noch dreistellige Frameraten. Wer also mit einer Röhre experimentieren möchte, braucht eine ebenso alte Grafikkarte.

„EIN CRT HAT KEINE REAKTIONSZEIT UND KEINEN INPUT LAG!“

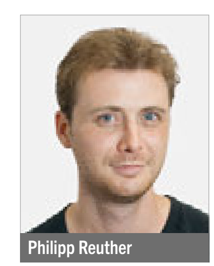
Das ist quasi das Totschlagargument in der Früher-war-alles-besser-Diskussion um den Röhrenmonitor. Input Lag (Signal-

„Da schaust du in die Röhre“ – warum ist das negativ?


Raffael Vötter

Wie Kollege Vogel bin ich ein bekennender „Ewiggestriger“ – in Teilzeit. Früher war zwar nicht alles besser, Röhrenbildschirme hatten und haben jedoch klare Vorteile. Aus heutiger Sicht ist die Bildfläche natürlich lächerlich gering, das Flackern stört mehr denn je und vom Volumen auf dem Tisch müssen wir gar nicht anfangen. Das Experiment, einen CRT 2019 erneut zu benutzen, öffnet einem im wahrsten Sinne des Wortes die Augen: LCDs haben immer noch nicht alles erreicht, was ein CRT aus dem Stand beherrscht. Dennoch gehören die alten Klötze an einen Retro-Rechner, um alte Perlen adäquat und wunderschön zu erleben. Am besten natürlich mit einer Voodoo 5 6000 =)

Röhren überlasse ich gerne brunftigem Rotwild.


Philipp Reuther

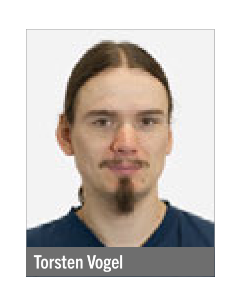
Spaß beiseite: Ich habe ziemlich lange an der Röhre festgehalten, all meine Freunde hatten damals schon lange vor mir LC-Displays und haben mich ausgelacht, wenn ich meinen 19-zölligen, viertelzentnerschweren Klumpen von einem Monitor (Sony Multiscan E400) auf LAN-Partys geschleppt habe. Aber das Ding war echt ganz geil: 19 Zoll, irgendwas um ~100 Hz, 1.600 × 1.200 Pixel und satte Farben und Kontraste. Qualitativ war das Bild den damaligen LC-Displays meilenweit überlegen. Aber heute wirkt ein CRT-Display einfach unpraktisch. Zu kleine Bilddiagonale, viel zu fetter Korpus, zu schwer – dabei schleppe ich meinen PC schon lange nicht mehr auf LAN-Partys –, flimmrig und stromdurstig.

Ich will nicht mehr ohne Free- respektive G-Sync spielen!

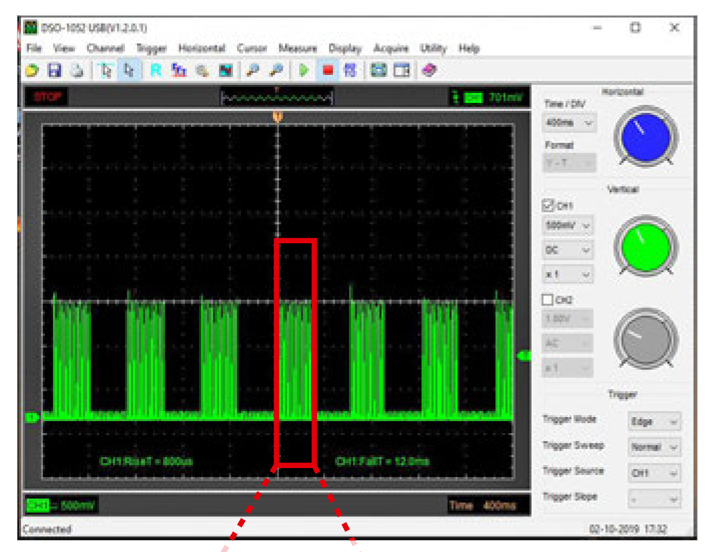

Manuel Christa

Die variable Bildwiederholrate ist für mich der Hauptgrund, warum ich nie mehr auf einer Röhre spielen würde. Aber auch all die anderen Nachteile würden für mich schon ausreichen, etwa die kleinere Bildfläche, das Flimmern, das unscharfe Bild, die schlechtere Farbtreue oder das spärliche OSD. Ich halte Free- und G-Sync einfach für einen Segen für Gamer: kein Tearing und kein Input Lag. Gerade in zweistelligen Bildraten sieht das Ganze umso geschmeidiger aus und selbst über 100+ Fps sehe ich noch Tearing, was mich jetzt stört, da ich jahrelang nur mit G-Sync gespielt habe. Ich kann also einfach nicht mehr ohne und könnte allein schon deswegen nicht mehr zur Röhre zurück.

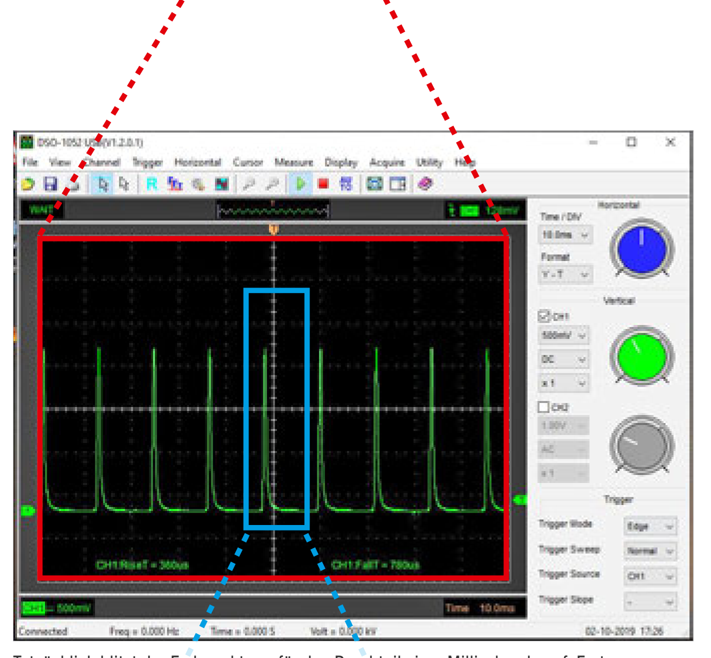
Nur wenige Röhren sind richtig gut, aber kein einziger TFT.


Torsten Vogel

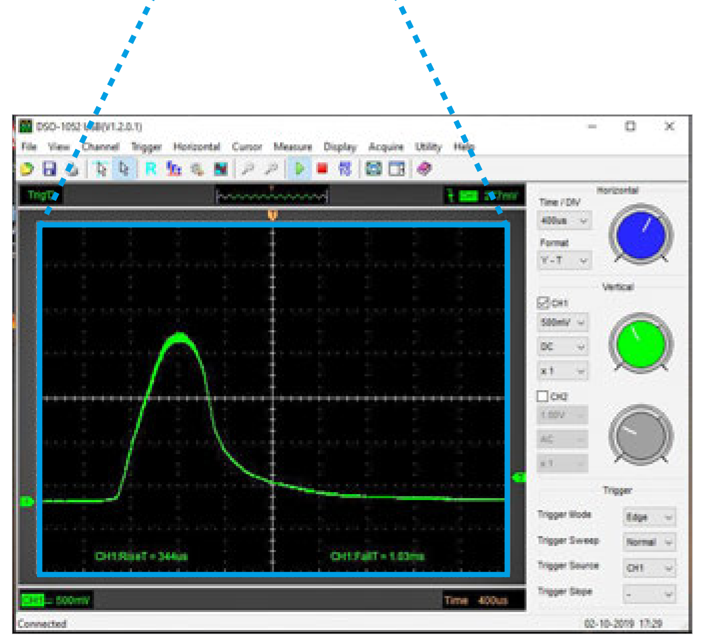
Retro-Fan(atiker) bin ich schon lange, jetzt ist der Enthusiasmus noch einmal angefacht worden: Ein Bewegtbild, das den besten TN-Panels enteilt, Kontraste, bei denen VA schwarz sieht, und Blickwinkel, bei denen sich IPS abkehrt – wann sieht man das schon (heutzutage!) alles in einem Monitor? Der Vision Master 454 bietet obendrein eine auch aus heutiger Sicht angemessene Helligkeit – im Gegensatz zu meinem letzten CRT. Aber selbst ich gebe zu, dass Röhren mit 24 bis 34 Zoll zu schwer, zu platzraubend, zu energiehungrig und vor allem in guter Qualität zu teuer wären. Schlechten Billig-CRTs weine ich dagegen keine Träne nach. Leider saßen viele Anwender nie vor einem guten Exemplar.



Ein schwarzweiß blinkendes Gif per Fotodiode am Oszilloskop betrachtet: Ein Röhrenmonitor ist wegen seines Flimmerns so gestochen scharf in Bewegtbildern.



Tatsächlich blitzt der Farbpunkt nur für den Bruchteil einer Millisekunde auf. Erst unser träges Auge macht daraus ein flimmerfreies Bild.



Eine Millisekunde Reaktionszeit hat tatsächlich nur ein Röhrenmonitor im „schlimmsten" Falle, was bei einem LCD der Bestwert eines Farbwechsels ist.

verzögerung) und Reaktionszeit – beide sind tatsächlich unerreicht niedrig, aber dennoch existent. Der Begriff der Reaktionszeit kam erst mit den LCDs auf, da sie bei den flimmernden CRTs keinen Effekt hatten. Bei LCDs aber sorgen sie nach wie vor, wenn auch nicht ausschließlich, für Schlieren. Die Reaktionszeit beschreibt die Zeit, die ein Pixel braucht, den Zustand (sprich: die Farbe) zu ändern. Zwar ist sie an sich Teil der Signalverzögerung, ist aber eher für die Schlierenbildung von Bewegungen auf dem Display relevant. Der Bildervergleich zeigt, dass das CRT-Bewegtbild absolut schlierenfrei ist, was daran liegt, dass das Pixel hier für nicht einmal eine Millisekunde aufblitzt (siehe untere Amplitude), während ein Flüssigkristallpixel sich beim Farbwechsel zunächst dreht und das Bild umso stärker schliert, wenn die Reaktionszeit länger dauert als die Bildaktualisierungszeit. Diese ist bei 120 Hz 1/120 Sekunden, also 8,3 Millisekunden, lang. Sowohl beim CRT als auch beim LCD, da sind beide Techniken gleich, wird bei dieser Frequenz in dieser Zeit das Bild von links nach rechts (Horizontalfrequenz) und von oben nach unten (Vertikalfrequenz) aufgebaut. Selbst aktuelle VA-Panels bieten zwar einen guten Kontrast, haben aber nahezu ausnahmslos einige Ausreißer in den Reaktionszeiten beim Wechsel zwischen dunklen Farben. Der Bildervergleich mit dem Test-Ufo zeigt, dass auf dunklem Hintergrund das Bild wesentlich stärker schliert als auf hellem. Die durchschnittliche Reaktionszeit aktueller VA-Panels, die im Schnitt nicht höher ist als die der IPS-Panels, fällt jedoch moderat aus. Nur TN-Panels sind in der Reaktionszeit quasi unerreicht: Wir messen hier Bestwerte von 2,3 ms im Schnitt, während schnelle VA- und IPS aktuell zwischen 4 bis 9 ms schwanken.

Aktuelle Gaming-Monitore bieten eine sogenannte Unschärfereduzierung oder Low-Motion-Blur-Technik (LMB), wie wir sie bezeichnen, da sie jeder Hersteller anders nennt und es keinen generischen Begriff gibt. Dabei macht das LCD-Panel nichts anders als ein Röhrenmonitor: Das Hintergrundlicht pulsiert synchron mit der Bildwiederholrate. Je nach Monitor klappt das unterschiedlich gut: Es gibt schnelle TN-Panels, etwa das, welches im Asus PG27VQ, Acer Z1 Z271U oder AOC AG273UCQ zu finden ist, das an die CRT-Schärfe mittels „Ultra Low Motion Blur" ziemlich nah herankommt. Die Technik ist auch in manchen IPS- und VA-Modellen vorhanden, macht das Bild hier aber nur leicht schärfer, lindert jedoch kaum die Schlieren. Auch aktuelle 240-Hz-Monitore kommen mit LMB-Technik an die CRT-Bewegtbildschärfe dermaßen gut heran, dass es deswegen quasi keinen Grund mehr gibt, auf dem antiquarischen Röhrenmonitor zu spielen.

CRT UND LCD HABEN BEIDE KAUM INPUT LAG

Kein Input Lag? Es kommt drauf an, was und wie man misst. Aber schon in der Theorie ist klar, dass ein Monitor, egal welcher, mindestens im Bildaufbau eine Verzögerung aufweist, die selbst im Idealfall zusammen mit der Bildberechnungszeit (Frametime) der Grafikkarte einen Großteil der gesamten Signalverzögerung zwischen Mausklick und Interaktion auf dem Display ausmacht.

Ein Beispiel: Bei 100 Hz aktualisiert der Monitor alle 10 ms das Bild. Befindet sich nun die Waffe im Ego-Shooter im unteren Drittel des Bildes, bekomme ich das mit einer Verzögerung im Bildaufbau von 6,66 ms (2/3 * 10 ms) angezeigt, weil der (CRT- und auch LCD-)Monitor das Bild von oben nach unten aufbaut. Bildrate (Fps) und Bildwiederholrate (Hz) sind für den (P) Gamer allein schon wegen der geringeren Signalverzögerung wichtig. Wenn wir vom Input Lag eines Monitors reden, wird meist nur die Verzögerung seiner Einflugschneise, also die „lange Leitung" des Kabels samt Monitor-Scaler, verstanden. Tatsächlich ist diese aber bei aktuellen LCD-Monitoren fast immer vernachlässigbar gering: Wir messen mit dem sogenannten Leo-Bodnar-Tool. Ein kleiner Kasten mit Fotosensor, der ein 60-Hz-Signal in Full HD am HDMI-Eingang erzeugt und gleichzeitig am Display die Reaktion misst und anzeigt. In unserem Wertungssystem zählt die Verzögerung an der Bildschirmmitte, die sich auf circa 10 bis 15 ms beläuft. Ziehen wir hier die halbe Bildaufbauzeit von 8,3 ms ab, kommen wir auf nur wenige Millisekunden, die wir an einer Hand abzählen können. Selbst wenn ein Röhrenmonitor hier bei null läge, ist dieser Unterschied vernachlässigbar. Praktische Messungen mittels Stoppuhr, die gleichzeitig auf einem CRT und einem LCD läuft, bestäti-



Mit zwei VGA-Eingängen, einem USB-Hub mit zwei Buchsen und vor allem einer horizontalen Frequenz von 130 kHz war der Vision Master Pro 454 von Iiyama ein echtes High-End-Modell.

gen diese Unterschiede. Davon abgesehen ist die Messmethode des CRT-Vergleichs auch nicht genauer als andere, da sie nicht ganz fehlerlos ist.

Die Kollegen von Prad.de haben nachgemessen, dass die unterschiedlichen Ausgänge der Grafikkarte durchaus andere Verzögerungen haben können, die zwar fürs subjektive Empfinden unwesentlich sind, nicht aber wenn es auf Unterschiede von einstelligen Millisekunden ankommt. Apropos subjektiv: Ab einem Input Lag von circa 30 ms wird er erst spürbar. Erst dann hat man das Gefühl, dass der Mauszeiger nachzieht oder die gesamte Bewegung irgendwie schwammig wirkt.

Der Unterschied beim Input Lag zwischen CRT und LCD fällt also homöopathisch gering aus. Selbst aktuelle Fernseher haben einen Spielemodus, der sämtliche Bildoptimierungen abschaltet und die Verzögerung dann auf ein erträgliches Niveau reduziert. Um einen praktischen, wenn auch ungenauen Wert der gesamten Signalverzögerung zu erhalten, haben wir die Iiyama-Röhre zusammen mit einem aktuellen LCD-Bildschirm (Asus VG27AQ) mit gleicher Auflösung und Bildfrequenz angeschlossen. Danach haben wir mit der Highspeed-Kamera (1.000 Fps) die Maustaste mit LED samt Bildschirm gefilmt und im Video die Frames, also die Millisekunden, gezählt. Das Ergebnis: Wir konnten feststellen, dass die Verzögerung bei beiden im Prinzip gleich ist. Je nachdem, welcher Bildschirm das Bild an der Stelle der Tastenreaktion eher aktualisiert, der ist einige Millisekunden schneller. Beide Bildschirme wechselten sich in den acht Messungen dabei stets ab. Die Verzögerung ist also nur durch den Bildaufbau eines Bildes bedingt, nicht aber durch den Scaler. ❑

FAZIT

Die Nachteile überwiegen

Ein Röhrenmonitor ist für den PC-Gamer noch immer eine gute Alternative. Das kleinere Bild, der Analogeingang und die Farbqualität sind aber nicht mehr zeitgemäß. Zudem kommen aktuelle LCDs an die Stärken eines CRT schon recht nahe ran, sodass die Röhre nur noch für Retro-Projekte taugt.

Monitore Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien	19 Zoll
Produktname	**Vision Master Pro 454 (HM903DT)**
Hersteller	Iiyama
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Unbezahlbar weil unerhältlich
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/24115
Ausstattung (20 %)	**2,60**
Anschlüsse	2× D-Sub (VGA), 2× USB-A 1.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	1.920 × 1.440/115,9 ppi
Panel-Typ/Diagonale	CRT/48,3 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/-
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	24 kg kg/-
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverstellbar	Nein/-/-
Garantie	-
Sonstiges/Zubehör	130 kHz horizontal
Eigenschaften (20 %)	**2,19**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	200 Hz/-
Farbtiefe/Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	3167:1/0,1 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	87 Watt/1 Watt
Leistung (60 %)	**1,45**
Input Lag (Leo Bodnar, FHD 60 Hz)	Nicht standardisiert messbar
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	4,7
ø Reaktionszeit (Min.-Max.)	0,6 ms (0,2–1 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	224,9 cd/m²
Abweichungen	Bis 14 %
Schlieren-Bildung	Keine
Korona-Bildung	Keine
FAZIT	⊕ Bis 200 Hz möglich, schlierenfrei ⊖ Unscharfer Windows-Desktop Wertung: **1,83**

Testtabelle aus Ausgabe 06/2014 **Monitore** Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien	19 Zoll
Produktname	**Vision Master Pro 454 (HM903DT)**
Hersteller	Iiyama
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Nur noch gebraucht erhältlich
PCGH-Preisvergleich	-
Ausstattung (20 %)	**2,81**
Diagonale/Anschlüsse	45 cm (19 Zoll)/2 x D-Sub (RGB)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.440/0,25 - 0,27 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	CRT (Kathodenstrahl)/selbstleuchtend
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	<0,5 ms/intern
Gewicht/Maße	24 kg/45 × 45 × 45 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	60 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre
Sonstiges	USB-Hub, Lautsprecher
Eigenschaften (20 %)	**2,82**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	175/175 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	-/-
Kontrastverhältnis (statisch)	377:1
Leistungsaufnahme**	87,0
Stand-by	2,2 Watt
Leistung (60 %)	**1,59**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	0 (0 ms)/keine/keine
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/0 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	83, 145, 225 cd/m2
Interpolation*	Vollbild, 16:9/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 14 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	-
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut
FAZIT	⊕ Reaktionszeit, kein Input Lag ⊖ Hoher Stromverbrauch Wertung: **2,08**



Bild: pixabay.com

Die **Datakalypse** kommt

Früher oder später trifft es jeden: der Verlust der eigenen Daten. Deswegen ist es notwendig, Sicherheitsvorkehrungen zu treffen. Wir zeigen, worauf ihr achten müsst und wie ihr eure Daten sichert.

Von: Alexandros Bikoulis

Der Erfolg unserer modernen Welt fußt auf schneller Datenverarbeitung im großen Stil. Im Informationszeitalter können Daten deswegen auch mehr wert sein als Diamanten, Gold und Öl zusammen. Jeder, der nur ansatzweise mit datenverarbeitenden Geräten zu tun hat, hat die Datakalypse in einer mehr oder minder starken Ausprägung bereits erleben dürfen. Egal ob nun die Daten aus Versehen durch eine unachtsame Handlung (auch bekannt als D.A.U.-Problem) gelöscht wurden, die Festplatte durch einen Sturz einen mechanischen Schaden abbekommen oder Ransomware die privaten Daten als Geisel genommen hat – Datenverlust kann wirklich jeden Nutzer treffen. Damit eure Nullen und Einser nicht im digitalen Nirwana verschwinden, solltet ihr Vorsichtsmaßnahmen ergreifen. Die Frage, die ihr euch stellen solltet: Wie gut seid ihr vorbereitet? Mit Vorkehrungen und Weitsicht können Daten unter Umständen ersetzt und gerettet werden, je nachdem welcher Schaden vorliegt.

DATENSICHERUNG 101: BACKUP, MIRROR UND DIE CLOUD

Eigentlich wissen wir es längst alle: Vorsicht ist besser als Nachsicht. Deswegen ist die beste und einfachste Datenrettung auch die, die man vermeiden kann. Auch wenn das jetzt pedantisch oder neunmalklug klingen mag, eine Investition in ein Backup-System lohnt sich allemal, alleine schon wegen des Stresses, der bei einem Datenverlust auftritt und an euren Nerven zerrt. Windows 10 gibt euch sogar Bordmittel an die Hand, sodass ihr ein Backup einzelner Ordner oder Dateien einrichten könnt, eine ganze Festplatte könnt ihr damit natürlich auch spiegeln. Unzählige Drittanbieter haben ähnliche Programme im Portfolio, mit denen ihr das gleiche Ergebnis erreicht – hier könnt ihr ruhig nach eurem Gusto entscheiden.

Eine weitere Methode stellt das redundante Speichern dar, das man über ein RAID-System als logisches Laufwerk realisiert. RAID steht für „redundante Anordnung unabhängiger Festplatten" (englisch „redundant array of indepentent disks"). Hier werden in einem System aus mehreren Festplatten Dateien so gespeichert, dass diese eben mehrfach vorliegen. Damit wird eine höhere Ausfallsicherheit als bei einem einzelnen Speichermedium erreicht, Integrität und Funktionalität der abgespeicherten Dateien

bleiben so auch bei einem Komplettausfall erhalten. Da es unterschiedliche RAID-Konfigurationen für verschiedene Ansprüche gibt, ist die RAID-1-Einstellung für eine Datensicherung empfehlenswert. Hier werden alle Festplatten mit den gleichen Daten beschrieben, die Daten werden also gespiegelt und können beim Ausfall eines Datenträgers weiterhin genutzt werden.

Last, but not least und damit ihr nachher nicht schlauer seid als vorher, wollen wir noch den Fokus eures Datensicherheitsbewusstseins auf die Cloud richten. Hier lassen sich Daten über einen Upload auf einem Server sichern, synchronisieren und ihr habt von überall Zugriff darauf. Jetzt könnte man anführen, dass bei den meisten Anbietern die Daten unverschlüsselt im Ausland landen und man nicht kontrollieren kann, wer darauf Zugriff hat. Das mag in vielen Instanzen wohl wahr sein, die Daten sind dann aber immer noch vor einem Speicher-Crash auf eurer heimischen Festplatte gesichert. Sollten ihr mit dem Datengeschludere großer Anbieter – zu Recht – ein Problem haben, entscheidet euch am besten für einen europäischen Service, da dieser den strikten europäischen Datenschutzrichtlinien unterliegt.

VORBEUGENDE MASSNAHMEN

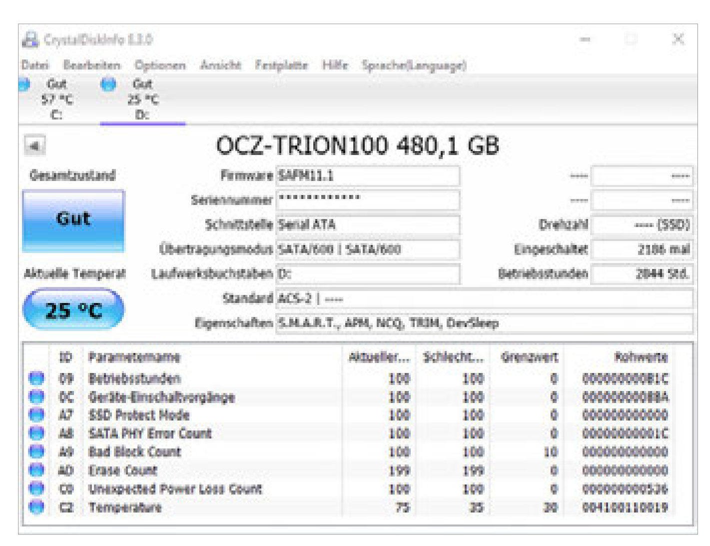
Verantwortlich für einen Datenverlust ist in 59 Prozent aller Fälle ein Hardwareproblem, weitere 26 Prozent sind Anwenderfehler (Kroll Datenretter). Meist reicht Festplatten ein kleiner Stoß oder ein Fall aus wenigen Zentimetern Höhe, um nicht mehr zu funktionieren. Das liegt an den beweglichen Teilen im Innern solch eines Magnetspeichers, bei dem ein Lese-/Schreibkopf über den Metallplattern schwebt. Kommt es zum Sturz, zerkratzt der Lese-/Scheibkopf das Medium, verhakt sich im Platter oder wird auf eine andere Art und Weise bedienungsunfähig. Eine falsche Lagerung kann ebenso für einen Datenverlust verantwortlich gemacht werden, wenn zu hohe oder zu niedrige Temperaturen vorliegen. Achtet also darauf, dass ihr die Speichermedien entsprechend den Spezifikationen betreibt und lagert.

Mit S.M.A.R.T. (englisch „**S**elf-**M**onitoring, **A**nalysis and **R**eporting **T**echnology“) gibt es einen Industriestandard, der die Überwachung von Festplatten und SSDs zulässt. Durch die Protokollierung bestimmter speichermedieninterner Parameter können zumindest Datenverluste vermieden werden, die auf Verschleißerscheinungen des Mediums beruhen, da durch die S.M.A.R.T.-Werte das Versagen bestimmter Bauteile vorhergesagt werden kann. Laut einer Google-Studie aus dem Jahre 2007, die 100.000 Festplatten aller Hersteller umfasste, hätte man vor zwölf Jahren unter Einbeziehung aller relevanten Parameter 64 Prozent aller Ausfälle verhindern können. Seagate kam bereits 1999 auf ein ähnliches Ergebnis: Ganze 60 Prozent aller Ausfälle waren mechanischer Natur und hätten deswegen durch S.M.A.R.T. verhindert werden können, da sich solche Datenverluste durch den Verschleiß im Vorfeld ankündigen. Tools wie Crystaldiskinfo oder Smartmontools können die S.M.A.R.T.-Werte des Speichermediums auslesen und interpretieren. Da es keine Normierung innerhalb dieser Technologie gibt, sind die ausgelesenen Werte abhängig von Speichermedium und Hersteller.

WELCHE SCHÄDEN KÖNNEN AUFTRETEN?

Schäden an Festplatten oder anderen Speichermedien können auf vielerlei Weise entstehen, durch Verschleiß, Ausfall eines Bauelements oder einfach die falsche Handhabung – im Großen und Ganzen haben fehlerhafte Speichermedien entweder einen logischen oder physikalischen Defekt abbekommen. Bei einem logischen Fehler liegt erst mal ein Konflikt mit dem Dateisystem vor, sodass euer Betriebssystem nicht mehr in der Lage ist, die Bytes auf dem Medium richtig zu interpretieren. Ob dies nun durch fahrlässiges Löschen, Schadsoftware wie Ransomware oder einen Fehler im Speichervorgang verursacht wurde, ist dabei erst mal egal – so oder so könnt ihr nicht ohne Weiteres auf die Daten zugreifen. Als Privatperson habt ihr bei einem logischen Schaden in der Regel mehr Handhabe, als wenn Bauteile eures Speichermediums den Dienst verweigern.

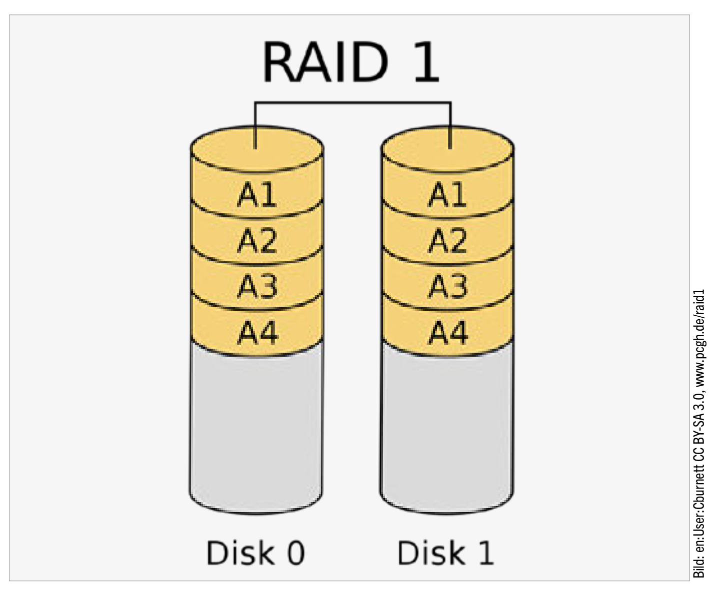
Bei logischen Defekten könnt ihr den Fehler eventuell mit Konsistenzcheckern, Wiederherstellungsprogrammen, Toolkits oder Live-CDs beheben, da hier unter Umständen nur der Verweis auf die Daten fehlt, nicht aber die Daten selber. Werden beispielsweise Daten gelöscht, wird lediglich die



Mit Crystaldiskinfo könnt ihr die S.M.A.R.T.-Werte eures Speichermediums auslesen, unter anderem die Betriebsdauer oder die Einschaltzyklen.



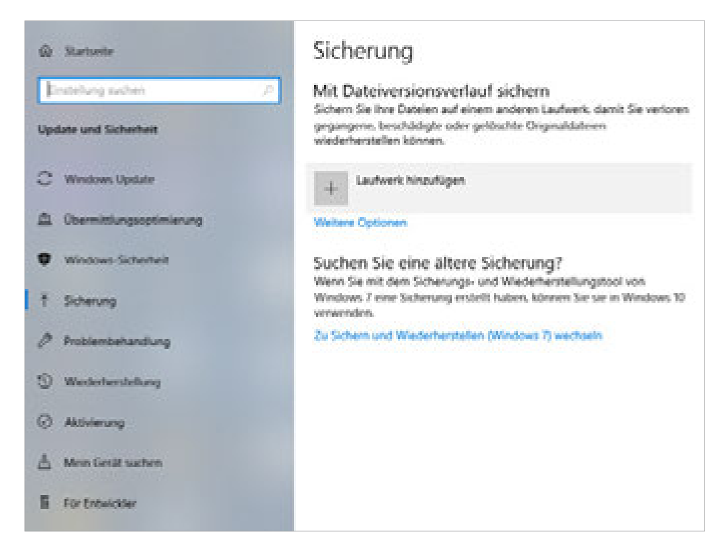
Durch einen Sturz kam es hier zu einem „Head-Crash“, bei dem der Lese-/Schreibkopf den Platter direkt berührt und zerkratzt hat. Hier kann nur noch ein Spezialist helfen.



Mit einem RAID-1-System könnt ihr eure Daten redundant speichern. Der Vorteil im RAID-1-Verbund ist die Einfachheit, da die Platten identisch beschrieben werden und so auch separat einsatzfähig sind und eine hohe Ausfallsicherheit geboten wird.



Solltet ihr ältere Wiederherstellungspunkte oder Backups haben, könnt ihr auch über dieses Fenster auf eure Sicherung zugreifen.



Für ein Backup mit Bordmitteln geht ihr einfach in die Systemsteuerung, dann sucht ihr nach „Updates und Sicherheit". Wählt dort „Sicherung" aus und fügt ein Laufwerk hinzu, auf das ihr euer Backup einrichten wollt.

Habt ihr nun euer Sicherungslaufwerk festgelegt, könnt ihr über weitere Optionen viele Einstellungen vornehmen. Ihr könnt die Häufigkeit der Sicherung und die Dauer ihrer Aufbewahrung einstellen und außerdem einzelne Ordner, Dateien oder ganze Laufwerke eurem Backup hinzufügen.



Information entfernt, dass dieser Bereich mit Daten beschrieben ist. Die vorher abgespeicherten Information sind allerdings weiterhin erhalten, sofern zwischenzeitlich keine Prozesse initiiert wurden, die Daten auf das Medium hätten schreiben können. Natürlich können auch physikalische Schäden an euer Festplatte einen logischen Defekt verursachen.

Bei physischen Schäden, sprich mechanischen Defekten am Datenträger selber, seid ihr als Privatperson mehr oder minder machtlos. Ist beispielsweise der Lese-/Schreibkopf auf dem Platter festgefahren, muss dafür die Festplatte geöffnet werden. Dies erfolgt in einem Reinraum, damit vermieden wird, dass kleinste Staubpartikel auf das Speichersubstrat kommen und weitere Fehler und Ausfälle verursachen. Natürlich kann aber auch die Elektronik durch Überspannung beschädigt worden sein oder der Motor der Festplatte hat einen Lagerschaden und springt nicht mehr an. In solch einem Falle müssen die elektrischen Bauteile mit identischer Ersatzelektronik versehen werden, um die HDD wieder zum Leben zu erwecken.

ACHTUNG! ZWIELICHTIGE DATENRETTER

Eure Festplatte hat es also erwischt, nachdem sie in hohem Bogen vom Schreibtisch geflogen ist: Unter Windows ist sie nicht mehr ansprechbar und beim Anstöpseln gibt sie nur noch komische Geräusche von sich. Auch Recovery-Tools können nichts mehr für eure HDD tun, die Daten bleiben unzugänglich. Als Ultima Ratio bleibt euch dann nur noch ein Besuch bei einem „professionellen" Datenretter. Aber wie in vielen Branchen, die aus der Not anderer Kapital schlagen, gibt es viele schwarze Schafe mit dubiosen Praktiken und einer regelrechten Abzockmentalität. Da bekommen SSDs dann schon gerne mal einen Lese-/Schreibkopf ausgetauscht oder ganze Sektoren geben den Geist auf, obwohl man nur aus Versehen die Partition formatiert hat. Damit es euch nicht wie den Kollegen vom Funk geht (www.pcgh.de/datenweg), müsst ihr bei professionellen Angeboten auf einige Sachen achten.

Achtet auf das Impressum und die Website: Viele dubiose Anbieter operieren unter mehreren Internetpräsenzen, sodass die Masse an Suchergebnissen euch zwangsläufig zu einem zwielichtigen Angebot führt. Gute Datenretter haben in der Regel eine einzige Anlaufstelle – Klasse statt Masse quasi.

Befindet sich der Anbieter in Deutschland? Schlechte Datenretter lagern die Arbeit ins Ausland (China, Großbritannien) aus. Dadurch sind sie nicht an die deutschen Datenschutzgesetze gebunden. Außerdem dauert es eine Ewigkeit, bis ihr eure Daten wieder in Händen halten können.

Erhaltet ihr ein schriftliches Angebot, indem alle Leistungen aufgeschlüsselt sind? Die Kosten sollten sich anhand des entstandenen Schadens ermitteln lassen, nicht danach, ob ihr eine HDD, SSD oder einen Flash-Stick vorbeigebracht habt.

Möchte der Anbieter den Wert der Daten erfahren? Hier müsst ihr unbedingt Vorsicht walten lassen, da ihr in einer Notsituation seid. Will der Anbieter diese Information von euch haben, ist das zumindest bedenklich, wenn das nichts mit der eigentlichen Arbeit des Datenretters zu tun hat.

DIE FINALE FRAGE: WAS HILFT NUN ALSO?

Wenn ihr eure Daten sicher halten möchtet, richtet ihr euch am besten ein dediziertes RAID-System ein – scheut die anfänglichen Kosten nicht. Dadurch habt ihr eine hohe Ausfallsicherheit – dank der Redundanz. Nutzt die windowsinternen Backup-Mechanismen und führt in regelmäßigen Abständen eine Vollsicherung eurer Daten durch und kombiniert dies am besten mit einer inkrementellen Datensicherung, die jede Veränderung an eurem Datenschatz absichert. Achtet zusätzlich auf die S.M.A.R.T.-Werte und überprüft regelmäßig die Datenträger auf Verschleiß. Eine Online-Sicherung toppt das zusätzlich. ❑

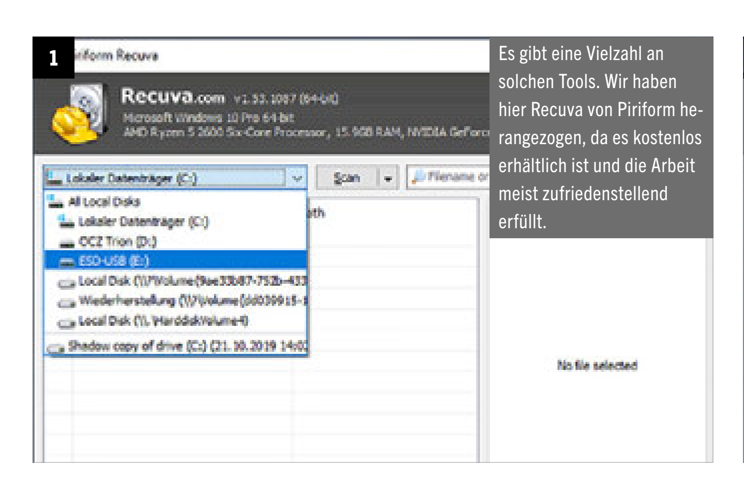
FAZIT

Vorsicht ist besser …

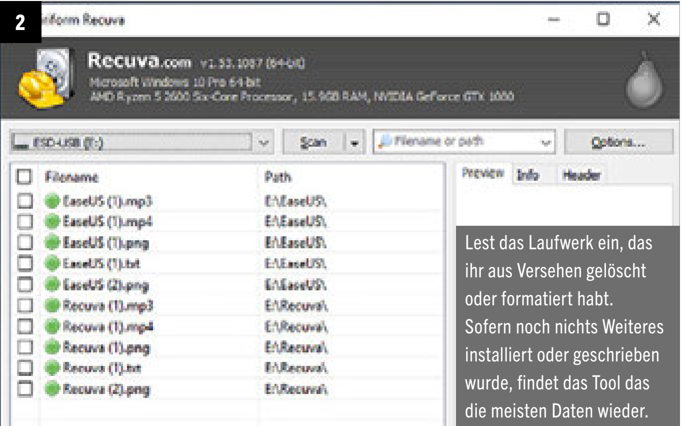
… als Nachsicht. Die Datakalypse wird kommen. Seid deswegen keine Narren und sichert eure Daten im Vorfeld ab! Am besten geht das mit Redundanz, getreu dem bewährten Motto „Doppelt hält besser". Auch wenn ihr am Anfang in ein RAID-System investieren müsst, eure Daten werden es euch bestimmt danken.

Solltet ihr aus Versehen Daten von eurem Speichermedium gelöscht haben, könnt ihr mit sogenannten Recovery Tools die Daten oft wiederherstellen. Beim bloßen Löschen einer Datei wird nämlich nicht die Information direkt vernichtet, sondern der Speichercluster wird nur als „frei“ markiert und bei der nächsten Gelegenheit überschrieben. Bei einem NTFS-System sucht das Programm nach den MFT-Einträgen. Das ist eine Datei, die alle Informationen der anderen Dateien des Systems beinhaltet („Alles in einer Datei“). Rettungstools können so ermitteln, welche Blöcke zu welcher Datei gehören, und so die Information wieder rekonstruieren, solange die bloße Information nicht bereits überschrieben wurde. Sollte die MFT-Datei bereits teilweise anders überschrieben worden sein, kann auf diese Art und Weise keine Information mehr wiederhergestellt werden. Bei Unix-Systemen, also Inode-basierten Dateisystemen, kann diese Methode nicht verwendet werden („Alles ist eine Datei“).

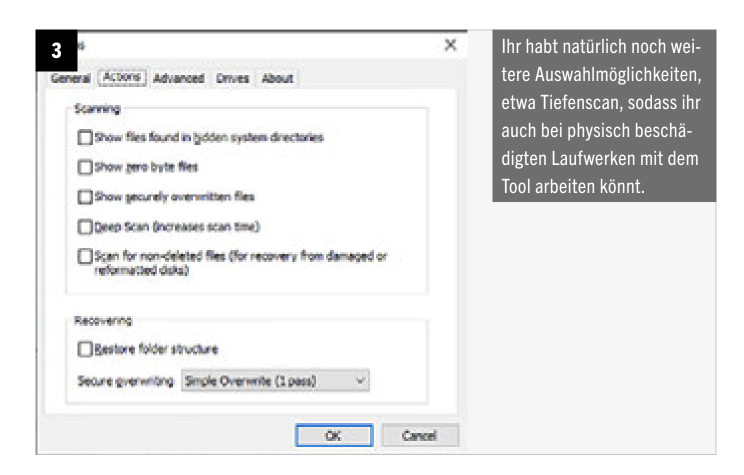
Ohne MFT-Einträge muss das Programm nach nicht zugeordneten, gelöschten Dateien suchen. Dafür muss das Programm in der Lage sein, Dateitypen anhand der typischen Kopf- und Fußzeilen zu erkennen. Solltet ihr aus Versehen eure Festplatte formatiert haben, werden im Prinzip MFT-Einträge sowie die Root-Directory-Einträge gelöscht. Wiederherstellungstools suchen dann nach gelöschten Directory-Einträgen, sodass man dadurch den Dateinamen, den Anfangscluster und die Dateigröße ermitteln kann. Dieses Prozedere ist aber deutlich aufwendiger. ❑



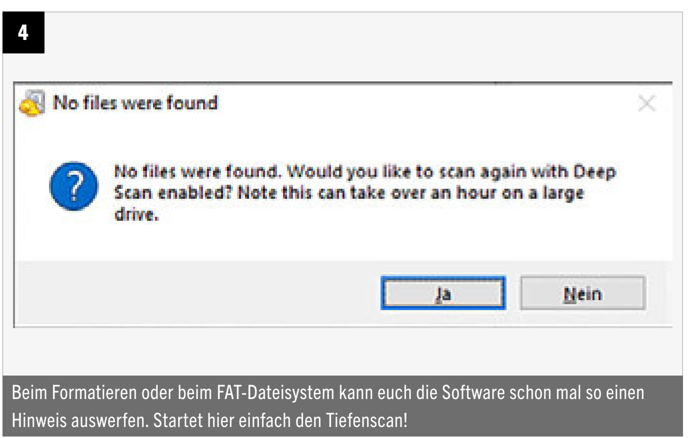
Es gibt eine Vielzahl an solchen Tools. Wir haben hier Recuva von Piriform herangezogen, da es kostenlos erhältlich ist und die Arbeit meist zufriedenstellend erfüllt.



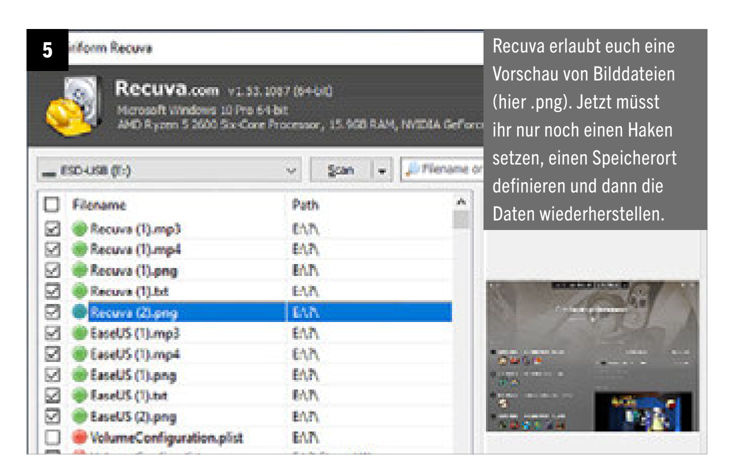
Lest das Laufwerk ein, das ihr aus Versehen gelöscht oder formatiert habt. Sofern noch nichts Weiteres installiert oder geschrieben wurde, findet das Tool das die meisten Daten wieder.



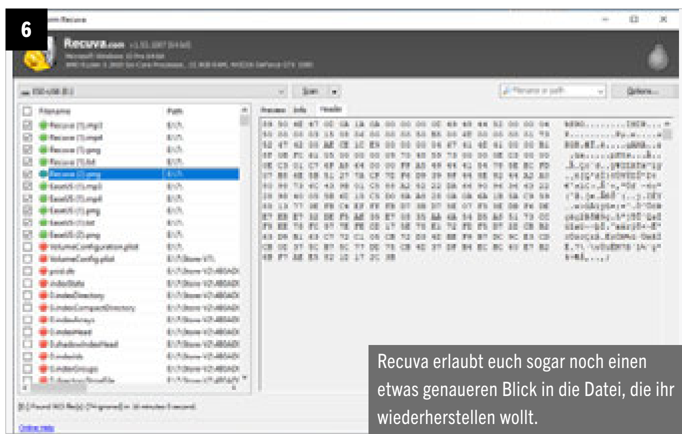
Ihr habt natürlich noch weitere Auswahlmöglichkeiten, etwa Tiefenscan, sodass ihr auch bei physisch beschädigten Laufwerken mit dem Tool arbeiten könnt.



Beim Formatieren oder beim FAT-Dateisystem kann euch die Software schon mal so einen Hinweis auswerfen. Startet hier einfach den Tiefenscan!



Recuva erlaubt euch eine Vorschau von Bilddateien (hier .png). Jetzt müsst ihr nur noch einen Haken setzen, einen Speicherort definieren und dann die Daten wiederherstellen.

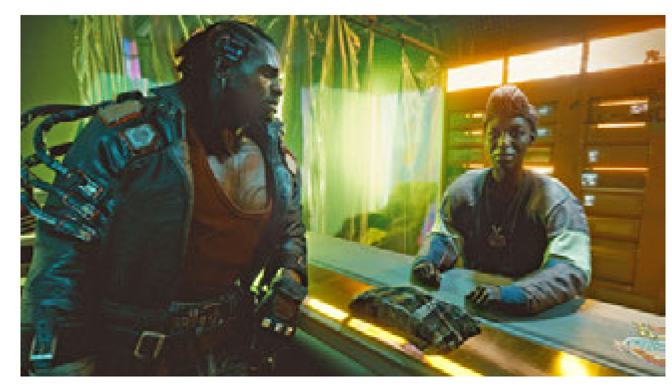


Recuva erlaubt euch sogar noch einen etwas genaueren Blick in die Datei, die ihr wiederherstellen wollt.

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Die Hits 2020



Das nächste Heft erscheint pünktlich zu Silvester – da lohnt ein Blick darauf, welche Highlights uns 2020 erwarten.

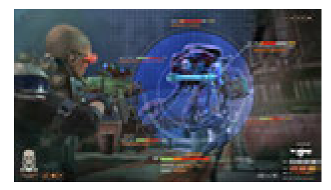
❑ Test

Shenmue 3 | Endlich erscheint das Spiel, auf das Fans der Reihe warten – doch taugt es auch?



❑ Test

Phoenix Point | Anfang Dezember klären wir, was der geistige XCOM-Nachfolger alles kann.



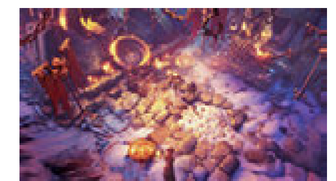
❑ Test

Age of Empires 2: Definitive Edition | Zu knapp für diese Ausgabe, aber das holen wir nach!



❑ Test

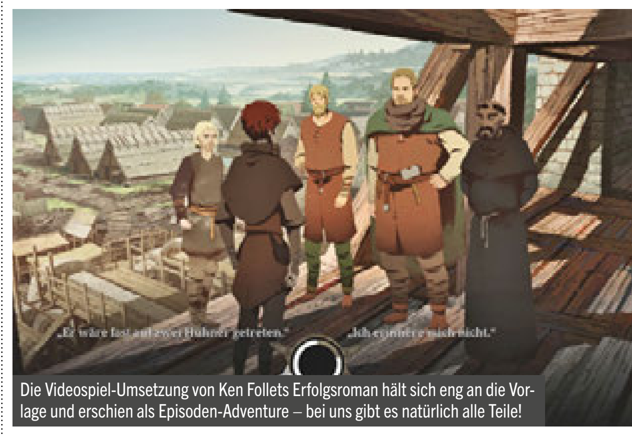
Darksiders: Genesis | Der Top-Down-Ableger der Reihe erscheint auch Anfang Dezember.



PC Games 01/20 erscheint am 31. Dezember!

Vorab-Infos ab 21. Dezember auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!
DIE SÄULEN DER ERDE



Die Videospiel-Umsetzung von Ken Follets Erfolgsroman hält sich eng an die Vorlage und erschien als Episoden-Adventure – bei uns gibt es natürlich alle Teile!

*Alle Themen ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Susanne Braun, Michael Cherdchupan, Manuel Christa, Wolfgang Fischer, Simon Fistrich, Sebastian Glanzer, Marius Heise, Marko Kilian, David Ney, Duncan Obenland, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Karsten Scholz, Sönke Siemens, Jurij Sobota
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Lydia Oehm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Activision Blizzard

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

REPORT Seite 116

Service-Games **ohne Haltbarkeitsdatum**



In unserer Reportage widmen wir uns dem Thema Mikrotransaktionen, DLCs und Co. und erläutern dabei, wie Gier Spiele zerstört. Wir blicken dabei nicht nur auf den Status quo der Monetarisierung in Games, sondern auch in die (nicht ganz so rosige) Zukunft.

RETRO-SPECIAL Seite 120

10 Jahre **Left 4 Dead 2**



Mit Teamwork gegen Zombies! In unserem Retro-Special blicken wir zurück auf Valves Koop-Shooter und erklären nicht nur, warum Left 4 Dead 2 damals ein geniales Multiplayer-Spiel war, sondern auch, warum der Titel selbst heute noch ein absolutes Meisterwerk ist.

HARDWARE-SPECIAL Seite 122

Der Effizienz-PC



Das Sparen von Energie wird in der heutigen Zeit immer wichtiger und da kommt unser großes Hardware-Special gerade recht, denn wir stellen Mittel und Wege vor, sich einen Spiele-PC zusammenzustellen, der nicht nur leistungsstark, sondern auch leise und umweltschonend ist.

In den Levels von The Outer Worlds sind Dämonenköpfe zu finden. Sie essen wortwörtlich Geld und spucken als Gegenleistung Munition aus. (Quelle: PQube)

Service-Games ohne Haltbarkeitsdatum: Wie Gier Blockbuster-Titel zerstört

In Breakpoint kann man alles kaufen. Entweder mit Geld – oder mit sehr viel Zeit. Das ist ein neuer Monetarisierungs-Tiefpunkt und andere Spiele machen es ähnlich. Wir erklären, warum man so etwas nicht ignorieren darf.

Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Es ist gar nicht so lange her, da haben wir zum Vollpreis in sich geschlossene, komplette Spiele erworben. Veröffentlichungen für Gamecube, Playstation 2, die erste Xbox-Konsole oder den PC boten zu dieser Zeit vollständige Geschichten, hatten alle Spielinhalte für ein vollständiges Erlebnis an Bord und boten die vollständige Vision ihrer Entwickler. Vollständig! Dieses Wort muss man sich auf der Zunge zergehen lassen. Denn heute gehört dieser Begriff für Triple-A-Spiele der Vergangenheit an. Ganze Spielinhalte werden von ihren Machern ausgekoppelt und gestreckt, um den größtmöglichen Gewinn zu erzielen. Aber wie genau gehen die Entwickler dabei vor? Und ist die Situation seit der Einführung von Lootboxen schlimmer geworden? In unserem Report werfen wir einen Blick auf den Status quo – und stellen fest: Die Zukunft sieht nicht allzu rosig aus …

VON DER PFERDERÜSTUNG ZUR LOOTBOX

Angefangen hat alles mit einem harmlosen DLC für The Elder Scrolls 4: Oblivion. Für knappe 2,50 Euro konnten Spieler sich Rüstungen für ihr Pferd kaufen. Obwohl es reichlich Gegenwind von Presse und Community gab, erwies sich das Experiment für Entwickler Bethesda als erfolgreich: Durch die Pferderüstung konnten sie zusätzliche Gewinne über den Vollpreis des Spiels hinaus einfahren. Die Tür stand offen, und viele Publisher gingen über die Jahre hinweg hindurch. Damals, im Jahr 2006, waren sich alle einig: Eine frechere Abzock-Methode hat es noch nie gegeben! Doch im Vergleich zu heutigen Monetarisierungsmethoden wirken die Oblivion-Pferderüstungen geradezu niedlich.

Damit begann die Odyssee der DLCs, frei nach dem Motto: immer größer, immer mehr! Ganze Storymissionen wurden ausgekoppelt, die teilweise integrale Bestandteile der Geschichte enthielten. Das richtige Ende von Dead Space 3 gab es beispielsweise nur als kostenpflichtigen DLC. Capcom lieferte Spielediscs von Street Fighter X Tekken aus, auf denen zwar der Code für alle Kämpfer enthalten, aber nur ein Teil spielbar war. Den



Mit harmlosen Pferderüstungen in The Elder Scrolls 4: Oblivion hat 2006 alles angefangen. Spieler und Presse warfen Bethesda damals bereits Abzock-Methoden vor.



Bis heute noch gang und gäbe: Charaktere in Kampfspielen werden als DLC nachgereicht. Zum Release lockt bereits der Season-Pass.

Rest mussten Spieler über kostenpflichtige digitale Schlüssel freischalten.

Weitere Methoden sind Online-Pässe für den Multiplayer, die vor allem aus dem Gebrauchtmarkt noch Geld herausquetschen sollten. Bald folgte der Season-Pass, mit dem Spieler – unter dem Vorwand eines lukrativen Rabatts – zukünftige Inhalte bezahlen sollten. Wie diese aber konkret aussehen und ob sie überhaupt spielenswert sind, steht indes auf einem anderen Blatt. Fällt der Gewinn des Hauptspiels nicht so aus, wie sich der Publisher das vorgestellt hat, kann er den Produktionsaufwand für die versprochenen Inhalte minimieren. Spätestens mit dem großen Erfolg des MMO-Shooters Destiny brach schließlich das Zeitalter der sogenannten Service-Games an.

„GAMES-AS-A-SERVICE" KANN SINN ERGEBEN

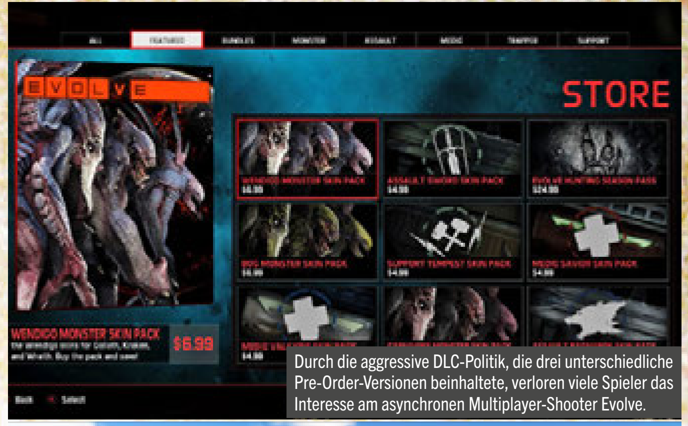
Den Begriff „Service-Games" oder „Games-as-a-Service" trugen Unternehmen mit leuchtenden Augen als Buzzword auf großen Bühnen vor. Nachdem zum Beispiel Crytek mit Crysis 3 und Ryse nicht den erwarteten Gewinn generieren konnte, setzte das deutsche Studio mit Warface konsequent auf dieses Konzept. Destiny, Warframe, Fortnite – die Liste ist mittlerweile unendlich lang.

Dabei war die Kernidee eigentlich nicht neu; sie war schon mit Online-Rollenspielen geboren, bei denen selbst heute Abo-Modelle die Monetarisierung sicherstellen. Das ergibt Sinn, denn allein die Pflege der Server beansprucht Ressourcen. Wenn Millionen von Spielern sich gleichzeitig in einer Online-Welt tummeln, muss die Infrastruktur stabil sein. Das geht nur mit einem rund um die Uhr präsenten Personal, starken Servern und guten Leitungen zur Außenwelt. Und all das kostet viel Geld. Gleichzeitig möchten Entwickler von MMORPGs ihre Kunden bei Laune halten. Zum einen mit technischen Verbesserungen oder Fehlerbehebungen. Wie die Software auf den Ansturm von etlichen Spielern reagiert, lässt sich im vorangegangenen, geschlossenen Beta-Test nur schwer erahnen. Zum anderen müssen laufend neue Inhalte her: Frische Events, neue Klassen oder Missionen sorgen dafür, dass eine Online-Welt lebendig bleibt. Spieler, die schon länger dabei sind, bekommen mit neuen Levelstufen und besonders schweren Aufträgen zudem neue Anreize.

Im Westen dürfte World of Warcraft das bekannteste Beispiel nach diesem Abo-Modell sein, selbst wenn das Basisspiel bis zu einem bestimmten Level erst einmal frei zugänglich ist. Ausnahmen bestätigen die Regel: ArenaNet verzichtet bei Guild Wars 2 auf ein Abo-Modell, möchte für das Basisspiel und die Addons jedoch ebenso einen festen Preis haben. Was man dafür aber bekommt, ist übersichtlich und klar verständlich aufgeschlüsselt.

Obwohl Guild Wars 2 schon einige Jahre auf dem Buckel hat, bleiben viele Spieler aufgrund der Transparenz treue Kunden. Abo-Modelle oder Kaufpreise für Erweiterungen sind also kein grundlegendes Problem – solange man weiß, woran man ist und die Spiele Spaß machen. Solche Projekte werden ja auch nicht aus Luft und Liebe gemacht; jeder Entwickler muss zum Überleben Geld verdienen. Doch besonders bei Guild Wars 2 hat sich die Ehrlichkeit der Macher ausgezahlt.

Ein weiteres Positivbeispiel ist Warframe: Das Kernspiel ist kostenlos, die kostenpflichtigen Zusatzinhalte sind transparent aufgeschlüsselt und optional. Durch die gute Kommunikation mit der Community und die vorbildliche Produktpflege kann Entwickler Digital Extremes das Projekt seit 2013 aufrechterhalten.



Durch die aggressive DLC-Politik, die drei unterschiedliche Pre-Order-Versionen beinhaltete, verloren viele Spieler das Interesse am asynchronen Multiplayer-Shooter Evolve.


Ark: Survival Evolved war besonders dreist: Obwohl es sich noch im Early Access befand, boten die Entwickler schon DLCs für das Spiel an.

DIFFUSE MARKETING-VERSPRECHEN

Es gibt eine Krux bei Service-Games: Es existieren viele. Sehr viele. Plattformübergreifend dürfte die Recherche etliche Stunden andauern, bis man eine vollständige Liste zusammengestellt hat. Besonders auf dem asiatischen Mobile-Markt tummeln sich unzählige Titel, die um Aufmerksamkeit buhlen. Aufgrund der großen Konkurrenz sucht jeder Publisher nach den ergiebigsten Monetarisierungsmöglichkeiten – und arbeitet dabei mit perfiden Methoden, die erst bei genauerer Analyse ersichtlich werden.

Es beginnt bereits mit Versprechungen beim Marketing: Destiny sollte zum Beispiel ein langlebiges Franchise sein, das über zehn Jahre hinweg unterstützt und weiterentwickelt wird. Ja, ein ganzes Jahrzehnt. Aufgrund der guten Reputation von Entwickler Bungie – immerhin der Erfinder der populären Halo-Reihe – haben sich nicht gerade wenige Spieler vom Traum eines langlebigen Abenteuers locken lassen. Schon am ersten Tag hatte Destiny die Entwicklungskosten von geschätzten 500 Millionen Dollar wieder eingefahren. Von ein paar Serverproblemen abgesehen, sah die Zukunft also vielversprechend aus. Doch mit der Ankündigung von Destiny 2 kristallisierte sich schnell heraus, dass der erste Teil rasch obsolet werden sollte.



In Dead Rising 4 fehlte das Zeitlimit, ein Kernelement der Zombie-Actionspiel-Serie. Wer es zurückhaben wollte, musste es per DLC nachkaufen.


Bioware hat sich mit den Rollenspielreihen Dragon Age und Mass Effect einen Namen für gute Geschichten gemacht. Beim MMO-Shooter Anthem wirkt es hingegen, als sei die Story nachträglich aus dem fertigen Spiel gerissen worden.



In der Krypta von Mortal Kombat 11 geschieht prinzipiell die gesamte Progression im Spiel. Um darauf zugreifen zu können, benötigt man aber zwingend eine Verbindung zum Spiel-Server.

Man sprach also nicht von einem Basisspiel mit vielen Erweiterungen, sondern offenbar von mehreren Basisspielen. Obwohl die Addons bereits kostenpflichtig waren, zwang man langjährige Spieler zu einem neuen Client, der wiederum eigene neue, ebenso kostenpflichtige Inhalte mitbrachte.

Die Dynamik von Communitys entwickelt parallel einen Zugzwang: Um die neuen Inhalte mit seinem Clan genießen zu dürfen, wird gleich eine ganze Traube an Spielern zur Kasse gebeten. Wo eine Einzelperson vielleicht abgelehnt hätte, sagt man seinen Freunden zuliebe vielleicht: „Na gut, dieses Geld gebe ich für sie noch aus." Man will schließlich kein Spielverderber sein.

GLÜCKSPIELMECHANIKEN IN LOOTBOXEN

Publisher experimentieren, wie weit sie gehen können – und schrecken auch vor Suchtmechaniken nicht zurück. Die berühmt-berüchtigten Lootboxen ähneln Automaten aus Spielhallen so sehr, dass sie Behörden aus etlichen europäischen Ländern auf den Plan gerufen haben. Lootboxen platzen bunt und effektvoll auf. Sie geben Spielern den Eindruck zu gewinnen, selbst wenn bloß wertlose Ingame-Items herauspurzeln. Spätestens seit dem Desaster von Star Wars: Battlefront 2 flaut der Trend aber ab. Dort war die Progression im Spiel stark von Lootboxen abhängig. Wollte man etwa Heldencharaktere wie Luke Skywalker oder Darth Vader freischalten, musste man entweder sehr viel Zeit investieren oder in die Tasche greifen. Den Zeitaufwand konnte man nur mit dem Kauf von Lootboxen reduzieren, die dann Waffen oder Fähigkeiten abwarfen. Ob man im Spiel aufgestiegen ist, hat also ein Zufallsalgorithmus bestimmt.

Nachdem es seitens der Presse und der Spieler einen großen Shitstorm gab, ruderte Publisher Electronic Arts zurück. Oskar Gabrielson, Manager des EA-Studios DICE, schrieb in einem Blogeintrag „Wir haben eure Beschwerden laut und deutlich gehört und deaktivieren deshalb sämtliche Käufe im Spiel." Auch in Pressemitteilungen kündigte EA großspurig die Abkehr von Mikrotransaktionen an.

Wie clever! Das Unternehmen ließ sich also für die Korrektur eines Fehlers feiern, den es selbst begangen hatte. Am desolaten Zustand des Spiels hat das wenig geändert, denn das Fortschrittsystem war voll und ganz auf Mikrotransaktionen ausgelegt. Es sollte neue Spieler bewusst frustrieren, damit sie dazu genötigt werden, den Geldbeutel zu zücken. Besonders Star-Wars-Fans, deren Fieber durch die neuen Filme wieder entfacht war, zog EA damit an. Darunter mit Sicherheit auch unerfahrene Spieler, die sich über die sogenannten Time Saver freuten, weil sie so schneller zu ihren ikonischen Charakteren kamen.

ANPASSUNGEN, WENN DIE MEISTEN WEGSCHAUEN

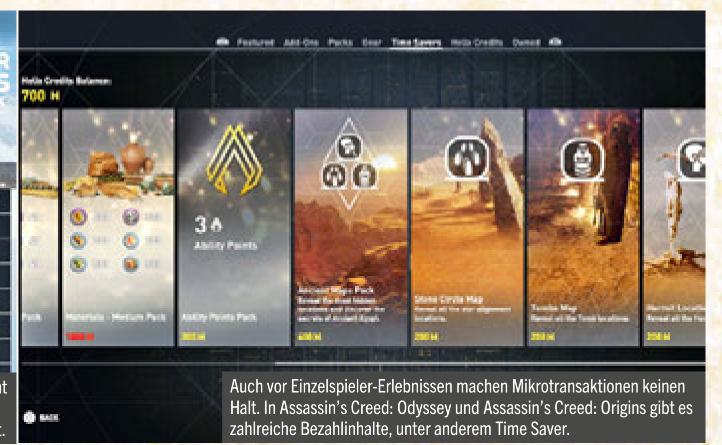
Manche Publisher gehen subtiler vor: Statt Mikrotransaktionen schon von Beginn an in die Spiele einzubauen, wartet man einfach ein wenig damit, bis sich zumindest ein Großteil der Mainstream-Presse abgewandt hat. Ein Beispiel ist Call of Duty: WW2: Erst ein paar Tage nach dem Verkaufsstart hatte Activision die Ingame-Währung und die Mikrotransaktionen freigeschaltet. Das hatte keine technischen Gründe, sondern war eine Frage des Timings: Die Rezensionen waren zu diesem Zeitpunkt längst erschienen, viele Spieler hatten sich das Spiel schon in die eigenen vier Wände geholt. Man hatte so einen potenziell schlechten Ruf zum Release-Tag umgangen. Und selbst wenn dieser nachträglich kommen sollte: Die Wahrscheinlichkeit, dass Kunden, die das Spiel ohnehin schon hatten, noch ein paar Taler mehr ausgeben, ist nicht gering.

Mit der gleichen Taktik ist auch Bethesda bei Fallout 76 vorgegangen: Das MMO wurde zum Vollpreis verkauft und bot zu Beginn bloß Mikrotransaktionen für kosmetische Gegenstände. Nach einiger Zeit folgten Repair-Kits, die eindeutigen Einfluss auf das Spielgeschehen nahmen. Die Entwickler drehten am Balancing ein paar Schrauben, um diese notwendiger zu machen. Bethesda hat seine Kunden angelogen, als man versprach, derartige Eingriffe nicht vornehmen zu wollen.

Im Oktober 2019 folgte dann der Knaller: Das 1st-Abo wurde eingeführt. Für etwa 120 Euro im Jahr erhalten Spieler seitdem damit weitere Komfortfunktionen. Dazu zählen eine Verwertungskiste mit unendlichem Stauraum und ein frei platzierbarer Schnellreisepunkt. Solche Funktionen sind in anderen Titeln eine Selbstverständlichkeit. Das neue Abo hinterlässt einen besonders starken Beigeschmack, weil Fallout 76 zum Release im unfertigen Zustand ausgeliefert wurde. Nicht einmal Mutanten mit Hunderten von Fingern konnten die Bugs an der Hand abzählen. Von fehlenden Aspekten wie etwa NPCs will man gar nicht erst anfangen. Dass die



Vier Editionen bot Ubisoft von Ghost Recon: Breakpoint zum Start an. Doch selbst wer die teuerste Version gekauft hat, wird im Spiel zu weiteren Ausgaben animiert.


Auch vor Einzelspieler-Erlebnissen machen Mikrotransaktionen keinen Halt. In Assassin's Creed: Odyssey und Assassin's Creed: Origins gibt es zahlreiche Bezahlinhalte, unter anderem Time Saver.

neuen Abo-Funktionen zum Start nicht einmal funktioniert haben, rundet die Frechheit noch ab.

Überhaupt: Selbst, wenn man bloß bei kosmetischen Gegenständen bleibt, sind die Preise in den letzten Jahren gestiegen. Gab es auf der Xbox 360 für ein Actionspiel wie Bullet Witch noch Bonuskostüme für etwa 20 Microsoft Points (ungefähr 30 Cent), kostet heute in Fallout 76 ein Skin mindestens 15 Euro. In früheren Ablegern der Rollenspielreihe gab es für diesen Preis wenigstens Story-DLCs, die einen stundenlang unterhalten haben.



Beispiel Star Wars: Battlefront 2: Publisher geben vor oder kurz nach Release umfangreiche Roadmaps für Zusatzinhalte bekannt. Schon der erste Blick zeigt: Das macht Spiele heute teurer denn je.

AUSWIRKUNGEN AUF DIE INDUSTRIE

Die Frage ist nun: Ist all das dramatisch? Die Welt der Spiele ist heute so vielfältig wie nie. Warum sollte man sich also Sorgen machen? Wer gerne Nischentitel oder Indie-Games spielt, braucht sich tatsächlich keine Gedanken machen. In sich geschlossene, absolut spielenswerte Geschichten gibt es dort zuhauf. Selbst wer komplexe, umfangreiche Vollpreistitel haben möchte, bekommt diese oft im AA-Segment. Beispiele sind Überraschungen wie der Horrortitel A Plague Tale: Innocence oder JRPGs wie Trails of Cold Steel 3. DLCs gibt es auch hier ab und an, aber diese sind tatsächlich meistens kosmetischer Natur. Der Markt ist groß genug, um verschiedene Arten von Spielbedürfnissen zu befriedigen. Doch wenn es um Blockbuster geht, hat er sich im Laufe des letzten Jahrzehnts tatsächlich gewandelt. Einzelspieler-Titel wie etwa Star Wars 1313 werden deshalb eingestampft.

Stattdessen kommen Projekte wie Ghost Recon: Breakpoint, das den vorläufigen Höhepunkt an gierigen Monetarisierungen darstellt, auf den Markt. In Ubisofts Taktik-Shooter ist im Prinzip alles, aber auch wirklich alles in irgendeiner Form mit irgendeiner Währung in irgendwelchen Submenüs zu bezahlen. Ausrüstung, Kleidung, Waffen, Missionsfortschritt, Skillpoints – einfach alles ist an ein Progressionssystem gebunden, dass ähnlich wie bei Star Wars: Battlefront 2 die Spielzeit einfach nur künstlich streckt. Dabei spielt es keine Rolle, welche Edition ihr euch zum Start zugelegt habt. Ubisoft verkauft die Basisversion für rund 60 Euro, bietet aber auch eine Deluxe-Version für den doppelten Preis an. Wer die gekauft hat, darf trotzdem noch weiterzahlen, wenn er nicht unnötig grinden möchte. Time-Saver-DLCs hatte Ubisoft schon bei Assassin's Creed: Odyssey untergebracht.

In derartigen Eingriffen in das Spieldesign liegt die größte Gefahr von Monetarisierungen. Wenn Spieldesigner nicht mehr ihre kohärenten Ideen umsetzen können, weil das Management Mechaniken für absolute Gewinnmaximierung verlangt, geht jeder Kunstanspruch und jeder Spaß verloren. Destiny oder Anthem sind hierfür prominente Beispiele: Die gesamte Architektur, das Design der Charaktere, einfach die ganze Spielumgebung weisen auf eine detaillierte, ausgearbeitete Welt hin. Doch was immer die Autoren sich ausgedacht haben – es passte nicht in die Monetarisierungspläne. Die gesamte, sehr umfangreiche Geschichte von Destiny zum Beispiel wurde deshalb kurzerhand ausgekoppelt – auf Websites und in die Begleit-App außerhalb des Spiels. Übrig blieben bloß ein paar zusammenhangslose Zwischensequenzen. Bei Anthem stimmte deshalb die Chronologie auf einmal nicht mehr: Man traf auf Charaktere, die ursprünglich zu einem anderen Zeitpunkt in der Geschichte aufgetaucht wären.


Komplettes Spielerlebnis ohne Mikrotransaktions-Überraschungen: Kein Wunder, dass Retrospiele wie Aggelos immer noch recht beliebt sind. (Quelle: PQube)

DER WILLKÜR VON PUBLISHERN AUSGESETZT

Die grundlegende Idee, ein Spiel auch nach der Veröffentlichung mit zusätzlichen Inhalten zu finanzieren, ist nicht verwerflich. Es kommt auf die Art und Weise an, wie man am bereits erwähnten Warframe sieht. In manchen Gesellschaften macht es sogar Sinn: Viele Asiaten zum Beispiel verbringen aufgrund langer Verkehrswege zum Arbeitsplatz viel Zeit mit Pendeln. Die Straßen sind besonders in den Großstädten von Thailand oder Taiwan stark verstopft. Da die allermeisten Einwohner über ein Smartphone verfügen, ist besonders das Publikum für Casual-Free2Play-Titel ziemlich groß. Wichtig hierbei aber: Die Spiele sind auf kurze Sessions ausgelegt.

Die klassische Triple-A-Abendunterhaltung leidet allerdings unter Monetarisierungen. Vor allem, wenn die Publisher vor lauter Gier das Spiel noch weiter zerfasern. Mit der Einführung von Onlinediensten wie Xbox Live, Steam oder dem Playstation Network ging die Kontrolle fließend auf Publisher über. Ob es Online-Zwang gibt, Inhalte de- oder aktiviert werden, beeinflussen sie auf Knopfdruck, abhängig vom aktuellen Aktienkurs. Nicht einmal der Zugang ist sicher. Titel wie The Crew, Need for Speed (2016), Steep oder Mittelerde: Mordors Schatten benötigen zwingend eine Internetverbindung – selbst, wenn man nur alleine spielen möchte. Lohnt sich der Betrieb der Server nicht mehr, heißt es: Strom aus.

Streaming-Dienste wie Google Stadia bergen das Potenzial, noch stärker der Willkür von Publishern ausgesetzt zu sein. Hier gibt es schließlich nicht einmal die Installation von lokalen Daten. Aber können Spieler nicht einfach mit ihrem Geldbeutel entscheiden? Schlicht keine gierigen Service-Games mehr kaufen und alles ist gut? Von wegen: Trotz mieser Kritiken und negativen Stimmen seitens der Spieler befand sich Ghost Recon: Breakpoint in der Woche nach seiner Veröffentlichung auf Platz 2 der EMEAA-Charts – gleich hinter FIFA 20, das auch nicht mit Bezahlinhalten geizt. Allzu viele Spieler scheinen die Monetarisierungsmodelle nicht zu stören. Es wird also aller Voraussicht nach weiter runter in der Abwärtsspirale gehen. Lichtblicke sind aber Spiele wie The Outer Worlds: Das Sci-Fi-Rollenspiel von Obsidian erreicht die Qualität, die sich Fallout-Spieler seit Jahren zurückwünschen. Es kommt ohne dreiste Monetarisierung aus und hat nur geringste technische Fehler. Dass man so etwas im Jahr 2019 hervorheben muss, ist eigentlich schon traurig. ❑

Im Vergleich zum ersten Teil brachte Left 4 Dead 2 zusätzliche besondere Infizierte ins Spiel. Der Jockey beispielsweise krallt sich auf eurem Rücken fest und lacht dann diabolisch.

10 Jahre Left 4 Dead 2

Süßer die Zombies nie stöhnten ...

Blut, Eingeweide, Zombiehorden: Auch zehn Jahre nach Erscheinen ist Left 4 Dead 2 noch das beste Koop-Spiel überhaupt. Denkt zumindest unser Autor Olaf Bleich – und erinnert sich an Valves Untoten-Gemetzel.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Lautes Geschrei, wilde Kommandos und zwischendurch das Gekreische von Untoten – das war Left 4 Dead 2. Im Jahr 2019 sind Zombies natürlich längst im Mainstream angekommen. Nicht zuletzt dank Robert Kirkmans Comic-Reihe The Walking Dead und der gleichnamigen erfolgreichen TV-Serie gehören die schlurfenden Modersäcke schon seit einigen Jahren zum Establishment.

Das 2009 von Valve entwickelte und veröffentlichte Left 4 Dead 2 hatte diesen Bonus allerdings nicht. Zu diesem Zeitpunkt waren Zombies zwar bereits durch Resident Evil oder auch die Filme von George A. Romero bekannt, hatten aber längst nicht den popkulturellen Stellenwert, den sie heute besitzen.

Für mich aber kam Valves Koop-Shooter zu einem perfekten Zeitpunkt. Ich hatte gerade Robert Kirkmans Comics für mich entdeckt und suchtete jeden einzelnen Band. Der Überlebenskampf gegen Horden von Untoten faszinierte mich. Kein Wunder, dass Left 4 Dead 2 für mich und meine Freunde zu jedem Zockerabend dazugehörte und unsere Jubelrufe die Nachbarn vermutlich in den Wahnsinn trieben. Denn in Valves Shooter wurde Teamwork noch großgeschrieben. Es ist bis heute das beste Koop-Spiel aller Zeiten!

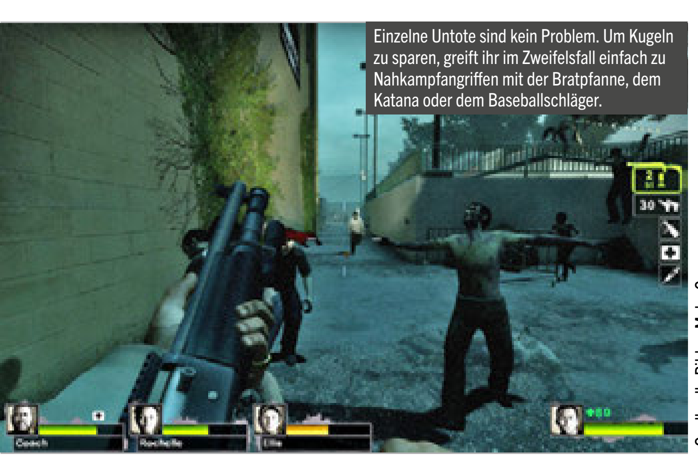
DYNAMIK VOR DER GLOTZE

Der simple Grund für dieses (natürlich absolut vorschnelle, subjektive und höchst emotionale) Urteil: Kein Actionspiel funktionierte so gnadenlos gut im vertikalen Splitscreen wie Left 4 Dead 2 auf der Xbox 360. Selbstverständlich bot der Shooter auch einen Online-Modus, doch mein Favorit war stets der Couch-Koop.

Und was erfordern vernünftige Koop-Games? Einfachheit und



Es sind diese Schauplätze, die Left 4 Dead 2 so besonders machen. Im Liebestunnel des Freizeitparks tummeln sich Zombiehorden und warten auf ihr nächstes Opfer.



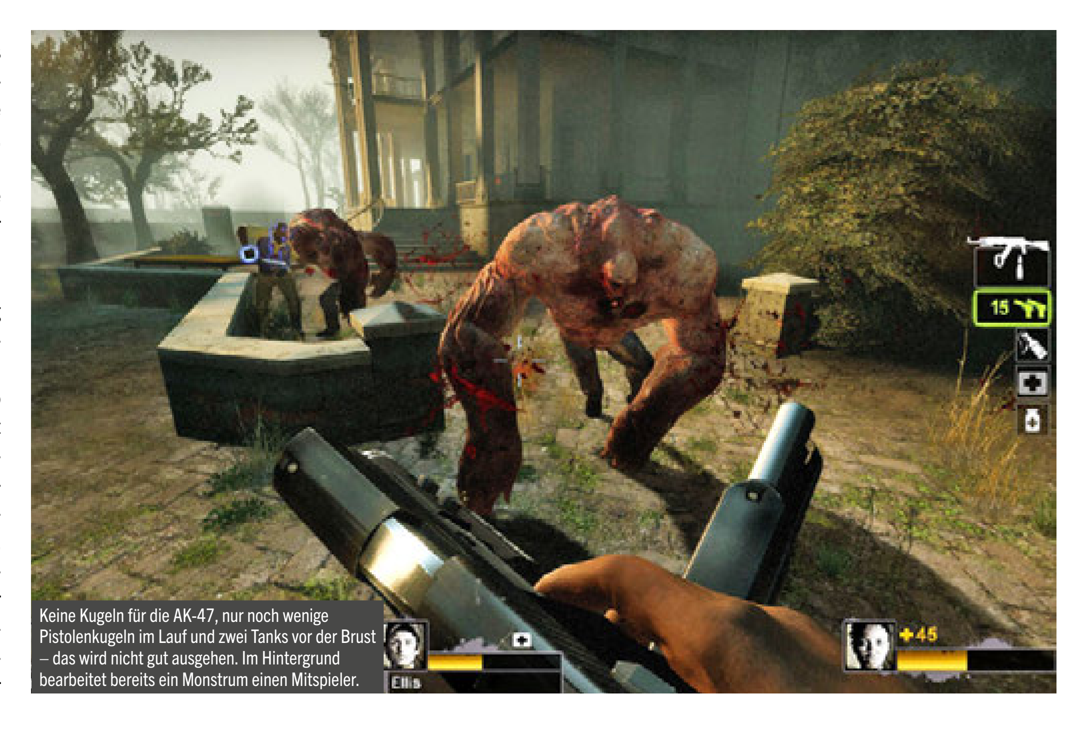
Einzelne Untote sind kein Problem. Um Kugeln zu sparen, greift ihr im Zweifelsfall einfach zu Nahkampfangriffen mit der Bratpfanne, dem Katana oder dem Baseballschläger.

Quelle alle Bilder: Moby Games

schnelle Zugänglichkeit. Beides besaß Left 4 Dead 2: Kein Charaktersystem, keine Klassen, keine übertriebenen Inventarfunktionen. Welchen der vier Überlebenden ich letztlich steuerte, spielte keine Rolle. Sie unterschieden sich nur durch die Sprüche, die sie hin und wieder herausbrüllten.

Auch die Aufgabenstellung hätte kaum einfacher sein können: Gelange vom Startpunkt zum nächsten Safehouse – und stirb dabei nach Möglichkeit nicht. Left 4 Dead 2 ist eine bessere Geisterbahn, die mich und meinen Koop-Partner von einem Schreckensszenario ins nächste scheuchte. Ein Krankenhaus, ein Vergnügungspark oder auch ein verlassener Sumpf – je gruseliger, desto besser. Faktoren wie Dunkelheit, Nebel oder auch Regen sorgten für erschwerte Bedingungen und noch mehr Anspannung am Controller (oder an Maus und Tastatur).

Ganz egal, ob on- oder offline: Teamwork blieb in L4D2 stets essenziell; Kommunikation war das A und O. Mal sprachen wir uns wegen der Verteilung von Medikits ab, koordinierten den Vorstoß in den nächsten Raum … oder riefen vollkommen panisch: „Geh ohne mich weiter, ich bin sowieso schon tot!!“



Keine Kugeln für die AK-47, nur noch wenige Pistolenkugeln im Lauf und zwei Tanks vor der Brust – das wird nicht gut aussehen. Im Hintergrund bearbeitet bereits ein Monstrum einen Mitspieler.

Die Zombies spielen die Musik

Der Bildschirmtod war in Left 4 Dead 2 allgegenwärtig. Gingen wir auf dem Weg zum nächsten Schutzraum drauf, bedeutete das den Neustart des Levels und damit womöglich erneut 30 bis 40 Minuten Stress und Zombieterror. Rücksetzpunkte gab es nicht, und genau das machte das Spiel so reizvoll. Aber die eigentlichen Stars waren ohnehin die Zombies und im Speziellen die Mutationen selbst.

Während wir uns irgendwann mit anrückenden Horden anfreundeten und diese mit Molotowcocktails in Brand setzten, sorgten Boomer, Hunter, Spitter und Co. immer wieder für Panikattacken vor dem Bildschirm. In besonderer Erinnerung bleibt allerdings die Witch. Sie hockt scheinbar apathisch vor sich hin singend in finsteren Ecken und möchte eigentlich nur ihre Ruhe haben. Und genau das triggerte mich immer wieder! Soll ich wirklich an ihr vorbeigehen oder sie so lange reizen, bis sie wie eine Furie auf mich losstürmt? Schließlich ist der Abschuss eines besonderen Infizierten so etwas wie die Königsdisziplin in Left 4 Dead 2. Meine häufigste Reaktion: „Ach, sch… drauf!“ Und dann ging das Theater los. Meine Mitspieler verfluchten mich, aber ich hatte einen Riesenspaß.

Bei kaum einem anderen Shooter lagen Triumph und Niederlage so dicht beieinander wie in Left 4 Dead 2. In einem Moment pulverisierte ich Zombie-Heerscharen noch mit dem Maschinengewehr, im nächsten hockte bereits ein Hunter auf mir und riss mir die Eingeweide aus dem virtuellen Leib. Wer nicht aufpasste, geriet schneller in den Zombie-Fleischwolf, als ihm lieb war.

Spätestens zum Ende einer Kampagne aber artete Left 4 Dead 2 stets in eine wilde Materialschlacht aus: Benzintanks platzieren, das Maschinengewehr bemannen und dann die Horden erwecken. Mir läuft jetzt noch ein Schauer über den Rücken, wenn ich an den ersten Aufschrei der Massen denke, sobald ich den Alarm auslöste. Es folgte ein erbitterter Abnutzungskampf, den Hollywood kaum besser präsentieren könnte. Spätestens, wenn einer von uns dann plötzlich „TAAAANK“ rief, war das Chaos perfekt. Dieses Monstrum kostete mich schon Unmengen graue Haare. Es stieß mich von Häuserdächern, rammte mich in den Boden oder fertigte mich anderweitig ab – und ich habe jede Sekunde geliebt.

EINFACH? EINFACH LEGENDÄR!

Left 4 Dead 2 packt mich noch heute. Klar, es ist kein sonderlich hübsches Spiel. Das war es auch 2009 nicht. Ganz im Gegenteil, schon damals wirkten die Zombies grobschlächtig und auch die Level-Architektur eher zweckmäßig. Aber das ist in diesem Fall vollkommen egal!

Das Spiel ist wie ein alter Horrorschocker: simpel gestrickt, aber immer wieder packend. Gerade die Einfachheit macht den Charme aus. Left 4 Dead 2 schreit dir förmlich entgegen: „Hier hast du Waffen, Medipacks und Granaten. Es ist nicht viel, aber schau, dass du damit irgendwie ans Ziel kommst.“ Und danach beginnt die wilde Fahrt.

Bis heute kommt keine Neuveröffentlichung an die Qualitäten des Originals heran – und wenn, dann kopiert sie dessen unnachahmlichen Flow einfach nur. Valve erschuf mit Left 4 Dead 2 das beste Koop-Spiel aller Zeiten – meiner Meinung nach. Und dabei fällt mir ein: Langsam wird's mal Zeit für Teil 3, oder? ❑


Der Regen-Level „Sturmflut“ gehört zu den intensivsten Gebieten im gesamten Spiel. Der Lärm des Unwetters überdeckt alle anderen Geräusche und erhöht den Stresspegel des Spielers.


Diese Autobahnbrücke liegt in Trümmern und darunter warten einige Zombies. Mit Molotowcocktails fackelt ihr gekonnt mehrere Untote ab und richtet so Flächenschaden an.



Bild: Pixabay, MEV

Grüner geht's kaum: Der Effizienz-PC

Mit unter 200 Watt Stromverbrauch hat PCGH einen PC gebaut, der nicht nur leise und günstig, sondern auch schnell genug für aktuelle Spiele ist. Zudem bieten wir praktische Tipps und Tricks.

Von: David Ney

Wir leben in einer Welt, in der das Thema Energiesparen immer mehr an Bedeutung gewinnt. Die größten Stromfresser im Haushalt bleiben selbstredend Waschmaschine, Trockner, Elektroherd und Kühlschrank, obgleich es dort inzwischen auch sehr sparsame Geräte gibt. Ein durchschnittlicher Gaming-PC ist weit darunter angesiedelt und nicht zuletzt entscheidet das persönliche Nutzungsverhalten darüber, ob die Hardware eher verschwenderisch oder sparsam im Verbrauch ist. Doch keine Sorge, wir spielen nicht den Moralapostel, der euch euren Spiele-PC schlechtreden möchte. Vielmehr zeigen wir Hardware in Aktion, die mit möglichst geringem Einsatz möglichst viel erreicht, was auf lange Sicht nicht nur den Geldbeutel, sondern auch eure Ohren schont, denn ein PC, der sparsam ist, kann auch (sehr) leise gekühlt werden.

Damit das Ganze funktioniert, muss es bestimmte Vorgaben geben. Denn ein kleiner Intel-Atom-2-Kern-Prozessor kann genauso effizient sein wie ein AMD Threadripper mit 32 Kernen; das Anwendungsgebiet bestimmt am Ende darüber, ob die gewählte Hardware optimal ausgenutzt wird. Unser Ziel war es, einen möglichst leisen Spiele-PC aufzubauen, der höchstens 1.000 Euro kosten darf und eine Leistungsaufnahme von 200 Watt unter Volllast nicht überschreitet. Unter Höchstlast verstehen wir an dieser Stelle ein Spiel, welches Prozessor und Grafikkarte gleichmäßig auslastet. Wir haben für dieses Special die Fachredakteure aus jedem Bereich mit einbezogen und unser Wissen für euch vereint.

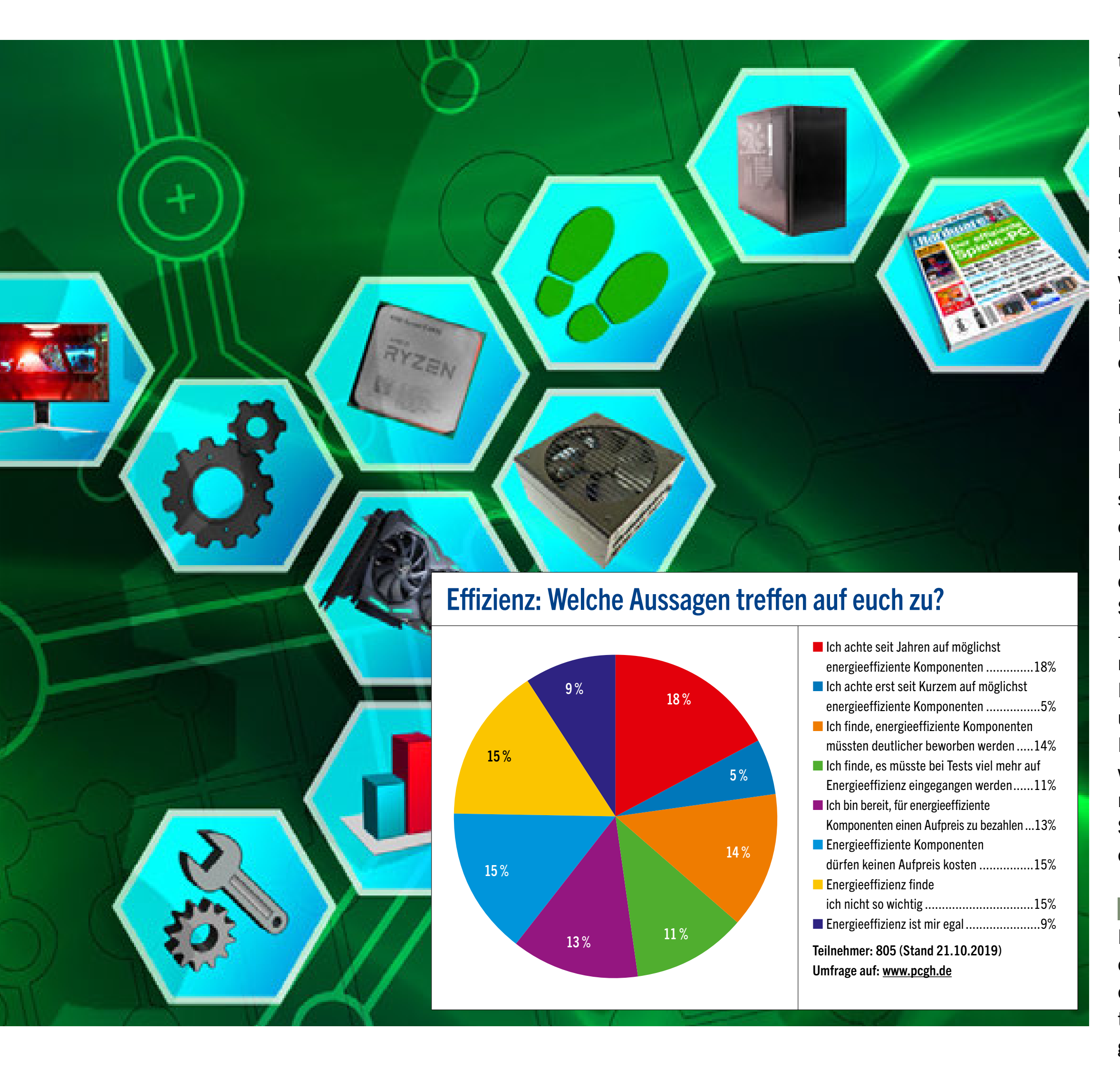
DEFINITION

Energie wird eingesetzt, um einen bestimmten Nutzen zu erreichen. Als Effizienz bezeichnet man das Maß des Aufwandes, das nötig ist, um diesen Nutzen zu erzielen. Je effizienter gearbeitet wird, umso geringer sind dabei die Energieverluste. Nehmen wir als Veranschaulichung zwei aktuelle Prozessoren aus dem Hause AMD. Zur Konvertierung eines Videos in ein 4K-Format benötigt ein TR 2990WX rund 180 Sekunden bei einem Durchschnittsverbrauch von ca. 190 Watt. Ein Ryzen 9 3900X erledigt diese Aufgabe bereits in etwa 160 Sekunden und benötigt dabei nur rund 107 Watt. Prozessor Nummer zwei arbeitet damit nicht nur schneller, sondern auch sparsamer und somit effizienter.

Die Aufgabe besteht im Grunde darin, Hardware auszuwählen, die gut respektive perfekt zusammenpasst. Jemand, der viel mit dem PC arbeitet, braucht entsprechend viel Arbeitsspeicher und Prozessorleistung, Spieler haben es eher auf eine starke Grafikkarte abgesehen. Ein (HT-)PC kann auch als Multimediastation fungieren, dann werden Soundkarten, Peripherie und die Wahl des Gehäuses plötzlich sehr wichtig. Ihr erkennt, dass es nicht so einfach ist, richtig? Legt daher unseren Effizienz-PC nicht auf die Goldwaage, sondern seht ihn vielmehr als Möglichkeit, um über den Tellerrand zu schauen. Fühlt euch frei, über Alternativen nachzudenken, und stellt unsere Konfiguration kritisch in Frage. So könnt ihr mit unserer Hilfe erforschen, welche Hardware für euch am effizentesten arbeitet.

HUNDERTE MÖGLICHKEITEN

Um die richtigen Bauteile für dieses Projekt zu finden, haben wir unsere Nasen tief in Leistungsübersichten, Indizes, Einkaufsführer und eigens durchgeführte Umfragen gesteckt.



Es gibt dabei allerdings Variablen, die sich nicht einkalkulieren lassen, zum Beispiel, welche Detailstufe ihr beim Spielen bevorzugt oder welches Genre hauptsächlich gespielt wird. Da wir uns am Ende dieses Artikels auf Optimierungsmaßnahmen wie Undervolting und Framelimiter konzentrieren, sollte klar sein, dass wir uns mit dem Effizienz-PC nicht auf High-Fps-Gaming konzentrieren. Die Wahl des Gehäuses und der Peripherie könnt ihr als optional betrachten; wir haben uns Hardware ausgesucht, welche auf unnötigen Schnickschnack verzichtet, doch funktional keine Abstriche macht. Es ist zum Beispiel möglich, das System später aufzurüsten und den hohen Anspruch an die Effizenz beizubehalten. Die Hauptkomponenten stellen dabei Prozessor und Grafikkarte dar, die bestimmen, in welche Richtung dieses Projekt geht und welche Leistung zu erwarten ist. Zudem stehen beide in Sachen Stromverbrauch an erster Stelle.

KLEIN, ABER FEIN

Wir haben uns aufseiten der CPU für einen AMD Ryzen 5 3600 entschieden. Sicher, ein Acht- oder gar Zwölfkerner wäre in Spielen noch ein wenig schneller unterwegs, allerdings liegen in Sachen Spieleleistung zwischen den einzelnen Zen-2-Prozessoren und deren Intel-Pendants höchtens noch zehn Prozent und Letztere haben einen teils (deutlich) höheren Verbrauch. Die kleinste Version der aktuell erhältlichen Ryzen-3000-Prozessoren ist dabei mit ihrer hohen Spiele- und Anwendungsleistung bei einer TDP von nur 65 Watt die bessere Wahl. Bei der Grafikkarte haben wir zur aktuellen Turing-Generation von Nvidia gegriffen. Eine Geforce GTX 1660 Ti kann zwar keine Raytracingeffekte darstellen, weiß durch die hohe Leistung auf dem Niveau einer GTX 980 Ti, 1070 oder Vega 56 bei einer TDP von nur 120 Watt aber zu überzeugen. Wir empfehlen dabei das Strix-Modell von Asus, da es sehr leise zu Werke geht. Mithilfe von Software-Optimierungen lässt sich die Effizienz von CPU und GPU sogar noch steigern, doch dazu später mehr.

Wir setzen beim Mainboard auf den B450-Chipsatz. Dieser ist (viel) günstiger als aktuelle X570-Platinen und gleichermaßen auf das Wesentliche reduziert. Gerade teure und moderne Boards haben meist viele zusätzliche Features, die unnötig viel Strom verbrauchen und durch die zudem die Zeit zum Booten des Betriebssystems merklich verlängert wird. Der ausgesuchte CPU-Kühler braucht keine neuen Weltrekorde aufzustellen. Wir haben den Vorteil genutzt, dass die CPU nur eine geringe Abwärme abgibt und uns auf einen möglichst leisen Kühler konzentriert. Die Wahl des Gehäuses spiegelt das auch wider: Ein Fractal Design Define R6 ist als Zuhause eine gute Wahl für effiziente Hardware. Das Gehäuse ist schlicht, funktional und verzichtet auf RGB-Beleuchtung. Der Monitor ist mit seinen Eigenschaften auf die sonstige Hardware zugeschnitten und wurde vor allem deswegen ausgewählt, weil er im Vergleich zu anderen Gaming-Monitoren eher sparsam unterwegs ist (genauere Informationen im Kasten dazu). Die WQHD-Auflösung ist optimal zum Arbeiten und Spielen, zumal die Grafikkarte weitere Möglichkeiten für verschiedene Auflösungen bietet (DSR). Das vollmodulare Netzteil von Fractal Design verfügt über eine Platinum-Effizienz und über einen semipassiven Modus, sodass hohe Effizienz und Laufruhe garantiert sind. Mit 560 Watt steht auch etwaigen Aufrüstoptionen nichts im Wege, allerdings solltet ihr die Leistung nicht maximal ausreizen, da die Effizienz darunter leidet.

Bitte wundert euch nicht, wenn ihr unter den Empfehlungen keine Laufwerke findet. Einerseits sehen wir vom klassischen DVD- respektive Blu-ray-Laufwerk ab, da dies bei einem Gaming-PC schon lange optional ist, andererseits ist die Wahl der HDD – oder besser SSD (da sparsamer und schneller), – stark von den eigenen Bedürfnissen an das System abhängig. Da SSDs grundsätzlich effizient und inzwischen zu sehr günstigen Preisen erhältlich sind, überlassen wir euch die freie Wahl. Für unsere Tests kommt eine ganz normale SATA-SSD zum Einsatz, in dem Fall eine 1-TB-SSD.

KANN MAN DIE WELT RETTEN?

Es sollte sich von selbst verstehen, dass ihr die Welt nicht mit einem energieeffizienten Computer retten könnt. Darum geht es auch gar nicht. Ob bei beispielhaften vier Stunden täglicher Last im Schnitt nun 300 Watt oder 200 Watt verbraucht werden, macht auf das Jahr gesehen nicht viel Unterschied und auf die ganze Welt betrachtet erst recht nicht. Der Effizienz-PC bietet aber die Möglichkeit, den Fokus und somit die Perspektive auf das Thema PC-Gaming (und Stromverbrauch generell) zu verändern. Gebrauchte Hardware spielt in dieser Rechnung auch eine große Rolle. Wer „nachhaltig" handeln möchte, sollte gebrauchter Hardware (im guten Zustand) eine Chance geben, obgleich diese nur existieren kann, wenn es genügend Neukäufer gibt. Ihr tut damit nicht nur eurem Geldbeutel etwas Gutes. Auch wer alte Hardware möglichst lange nutzt, ist insgesamt betrachtet effizienter unterwegs als jemand, der jedes Jahr aufrüstet. Letzterer schadet der Umwelt mehr als jemand, der dies nur alle fünf Jahre macht. Dies gilt selbstredend auch außerhalb des PC-Bereichs.

Nun viel Spaß beim Schmökern, wir haben sämtliche Hardware und die Peripherie einzeln betrachtet und den genauen Anwendungszweck erforscht. ❑

Grafikkarte: Asus ROG Strix Geforce GTX 1660 Ti

Nvidias Turing-Generation gibt es auch in sehr effizienter Form: Die Geforce GTX 1660 Ti beweist eindrucksvoll, dass sich Mittelklasse-Grafikkarten nicht zu verstecken brauchen.

Wer an Turing denkt, dem werden spontan die RTX-Karten in den Sinn kommen. Doch es gibt auch „GTX"-Ableger in dieser Generation, welche auf dedizierte Raytracing-Rechenwerke verzichten und somit auf das Wesentliche beschränkt sind. Das „Turing Light"-Topmodell Geforce GTX 1660 Ti eignet sich somit bestens für unseren Effizienz-PC, welcher die aufgewendete Energie vor der absoluten Leistung priorisiert. Letztere bewegt sich bei den Einsteigermodellen der GTX 1660 Ti auf dem Niveau der älteren GTX 1070 oder Radeon RX Vega 56. Letztere sind im Vergleich nicht besonders sparsam, denn die 1660 Ti hat gerade mal eine Thermal Design Power (TDP) von 120 Watt. Der TU116-Grafikchip im Vollausbau wird in 12 nm Strukturbreite gefertigt und erreicht dank guter Kühlung GPU-Boost-Frequenzen um 1.800 MHz. 6 Gigabyte schneller GDDR6-Speicher sind an Bord – das genügt für die allermeisten modernen Spiele, in Einzelfällen muss die Texturqualität reduziert werden. Wir entscheiden uns aus Gründen der Lautheit für eine Asus GTX 1660 Ti ROG Strix O8G. Diese arbeitet mit 130 Watt TDP und erreicht somit bei ähnlicher Effizienz etwas höhere Taktraten als die Standardmodelle, gut 1.900 MHz sind anzutreffen; der Speicher ist nicht übertaktet. Der Strix-Kühler verfügt über die 0dB-Technologie, das heißt, dass sich die Lüfter bei unter 56 °C Kerntemperatur selbstständig abschalten. Unter Last erreichen die Lüfter gerade einmal ~1.000 Umdrehungen pro Minute, sodass die Karte angenehm leise ist, zudem wird die GPU nur circa 62 °C warm. Da das Axiallüfter-basierte Kühldesign die Abwärme der GPU zu mindestens 80 Prozent im Gehäuse verteilt, hat eine sparsame Grafikkarte den Vorteil, dass die Abwärme umliegende Hardware nicht unnötig stark aufheizt, was sich wiederum günstig auf die Lautstärke der anderen Komponenten auswirkt.



CPU: AMD Ryzen 5 3600; RAM: Adata XPG 2 × 8 Gigbyte

Die Wahl des Prozessors ist nicht schwergefallen: AMDs Hexacore bietet hohe Leistungsfähigkeit und Effizienz.

Mit einem Preis von rund 190 Euro, sechs schnellen CPU-Kernen, welche per Simultaneous Multithreading insgesamt bis zu zwölf Threads bereitstellen, 32 Megabyte L3-Cache und PCI-Express 4.0 weiß dieser Prozessor in jeder Lebenslage zu überzeugen. Angedacht als reine Spiele-CPU, punktet der Ryzen 5 3600 auch in Anwendungen und bietet sich damit förmlich als Allrounder an. In unserem Spiele-Index, welcher sich aus insgesamt zehn Spielen zusammensetzt, hat die CPU einen durchschnittlichen Verbrauch von nur 56 Watt und ist dabei im Mittel nur zehn Prozent langsamer als der aktuelle Spielekönig Intel Core i9-9900K. Die Verbesserungen stecken hier vor allem unter der Haube, so hat AMD an der Singlecore-Leistung geschraubt und damit die Pro-MHz-Effizienz gegenüber Zen+ (massiv) erhöht.

Beim Speicher setzen wir auf das Adata XPG Gammix D30 AX4U300038G16-DR30. Dahinter verbergen sich zwei 8 Gigabyte fassende Single-Rank-Module mit einer Freigabe für DDR4-3000 (16-18-18-36) bei 1,35 Volt. Das ist weder sehr schnell noch besonders sparsam, doch die Module sind günstig (75 Euro) und verfügen über recht große Reserven für Undervolting und Tuning. Im Test konnten wir die Module mit den SK-Hynix-Chips H5AN8G8NMFR-VKC beispielsweise ohne Spannungsanhebung mit leicht geschärften Timings (RCD/RP = 17) auf DDR4-3600 übertakten. Die garantierten Eckdaten bewältigte das Kit hingegen HCI-Memtest-stabil bei 1,130 Volt, was einer 16-prozentigen Spannungsabsenkung entspricht. Falls Geld keine große Rolle spielt, dann bieten High-End-Module mit den Chips Samsung B-Die oder Micron E-Die die größten Reserven: Selbst für DDR4-4000 reichen oft <1,25 Volt. Die höchste Herstellerfreigabe (DDR4-3466) bei 1,20 Volt gibt es bei der Hyper-X-Fury-Serie.



Mainboard: MSI B450 Pro Gaming Carbon AC

Hauptplatinen werden meist nach Preis und Ausstattung gewählt, aber auch beim Stromverbrauch gibt es deutliche Unterschiede. Der Effizienz-PC soll die Anschluss-Bedürfnisse der meisten Anwender möglichst sparsam befriedigen.

Welches System verbraucht im PCGH-Mainboard-Volllasttest 336 W und erzielt in der Witcher-3-Messung 116 Fps? Ein Ryzen 7 1800X auf einem X570GT8. Und was verbraucht 299 W (11 Prozent weniger), erreicht aber 118 Fps (1,7 Prozent mehr)? Genau der gleiche Ryzen auf einem B450I Gaming Plus AC. Wir wollen aber nicht auf einzelnen Marken herumhacken, Stromfresser gibt es überall. Unsere „Worst 4" liest sich „Biostar, MSI, Asus, Gigabyte" und Asrock folgt auf Platz 6 mit 317 W. Beinahe ebenso bunt ist das positive Ende gestrickt. Da der Effizienz-PC aber nicht permanent Prime95 und Witcher 3 gleichzeitig berechnet, verdienen auch Leerlauf- und Soft-Off-Verbrauch unsere Aufmerksamkeit. Die Spanne des Erstgenannten reicht immerhin von 36,5 W (erneut MSI B450I) bis 55 W (Asrock X570 Pro4) – das sind 50 Prozent Mehrverbrauch fürs Nichtstun. Und bei ausgeschaltetem Rechner wird es noch bunter – wortwörtlich dank RGB-Beleuchtung: Während ein System mit Asrocks B450 Gaming-ITX/ac nach dem Windows-Shutdown nur 0,9 W aus der Steckdose zieht, sind es mit Gigabytes X570 Aorus Xtreme satte 4,9 W (plus 440 Prozent) und mit Biostars B450GT3 sogar 5,9 W (plus 560 Prozent). Fasst man alles zusammen, werden zwei allgemeine Tendenzen für Sockel-AM4-Platinen sichtbar: Der X570 frisst Strom, ITX-Platinen ohne Ausstattung sparen ihn. Zu spartanisch soll unser Effizienz-PC aber nicht ausfallen, weswegen wir zur ATX-Platine mit der besten Verbrauchsnote greifen: MSIs B450-Preis-Leistungs-Tipp braucht zwar viele Buchstaben, aber in unseren Tests nur 1 W (Soft-Off), 38 W (Leerlauf) beziehungsweise 306 W (Volllast) und bietet alles, was sich der Durchschnitts-User wünscht.





CPU-Kühler: Thermalright Macho Rev. C

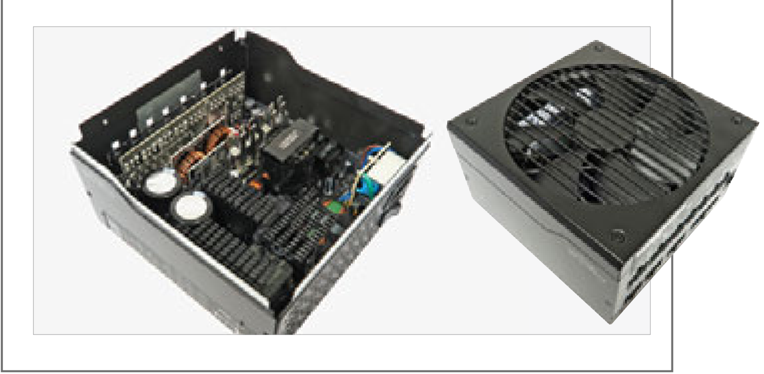
Kühler beeinflussen den Stromverbrauch quasi gar nicht – aber die Lautheit. Und da bietet der Effizienz-PC viel Potenzial.

Dank der sparsamen CPU wäre unser PC auch mit Boxed-Kühler gut genug gekühlt und vermutlich sogar recht leise unterwegs – da wir aber die Grafikkartenkühlung ebenfalls drosseln, spendieren wir dem Hauptprozessor trotzdem einen Retail-Kühlkörper und fokussieren uns auf den Ultra-Silent-Betrieb. Wie unser Kühlertest im CPU-Teil dieser Ausgabe zeigt, setzt sich der Macho Rev. C vor allem bei Drosselung auf 0,1 Sone in Szene, aber ohne 150-W-TDP-CPU verspricht sein Potenzial im Effizienz-PC einen viel radikaleren Ansatz: Zumindest im Leerlauf reicht semi-aktive Kühlung mit indirekter Luftbewegung von den Gehäuselüftern vollkommen aus.

Netzteil: Fractal Ion+560

Die Energieversorgung eures PCs sollte möglichst wenig Strom in Abwärme wandeln, weshalb wir auf Platinum setzen.

Wer Energie sparen will, orientiert sich an dem 80-Plus-Label auf der Netzteilverpackung. Platinum ist dabei die zweithöchste Zertifizierung und kann einen Wirkungsgrad von bis zu 94 Prozent aufweisen, ohne dabei ein Vermögen zu kosten. Für 100 Euro bekommt ihr hier ein hocheffizientes Netzteil, welches einen durchschnittlichen Wirkungsgrad von 91,3 Prozent über den gesamten Lastverlauf aufweist. Bei den angestrebten 200 Watt Nettoverbrauch des gesamten Rechners weist das Fractal Ion+ 560P eine Effizienz von 93 Prozent auf, sodass euch in diesem Szenario knapp 14 Watt als Abwärme verloren gehen. Ist der Verbrauch über 84 Watt, dann arbeitet das Netzteil mit einem Wirkungsgrad von mehr als 90 Prozent. Je geringer die Last ist, desto ineffizienter werden Spannungswandler. Bei 56 Watt, also 10 Prozent Auslastung, wird noch eine Effizienz von 86 Prozent erreicht.



Soundsystem (optional)

Eine Soundkarte und ein Headset verbrauchen nur wenig Strom – anders ist das bei Lautsprechern und Verstärkern.

Eine Soundkarte benötigt selbst bei voller Lautstärke nur relativ wenig Leistung und eventuell auf der Platine untergebrachte Verstärker sind im Wesentlichen dafür ausgelegt, Kopfhörer oder Headsets zu befeuern respektive die Spannung leicht zu erhöhen, um Widerstände zu verringern. Wirklich nennenswerte Leistung benötigen erst an der Sound-Hardware angeschlossene Verstärker und Lautsprecher und da kommt es neben der Leistungsfähigkeit (RMS-Leistung) auf die Bauart des Verstärkers an. Insbesondere ältere Hi-Fi-Verstärker der Klasse A (Class A) sind zwar besonders verzerrungsarm, aber ineffizient, da im Grunde immer maximale Leistung gefahren wird. Wenn dann auch noch leistungsstarke Lautsprecher angeschlossen werden, fließen schon mal ein paar hundert Watt, selbst wenn noch kein Ton aus den Boxen dringt. Bei gängigen Verstärkern und Aktivboxen sind heutzutage meistens Class-D- oder auch Digital- respektive Schaltverstärker verbaut. Diese können feingranular zwischen Lastzuständen wechseln und sind enorm effizient. Sie können daher im Gegensatz zu Class-A-Verstärkern auch extrem winzig ausfallen und in PC-Lautsprechern, Smartphones oder externen Mini-USB-Verstärkern verbaut werden. Kommt solch ein Verstärker zum Einsatz, ist es eigentlich nur noch von Belang, wie viel Leistung die angeschlossenen Boxen aufnehmen. Dies wiederum hängt davon ab, wie hoch die Verstärkerleistung ausfallen kann, ob ein Ton abgespielt wird und wie viel die Lautsprecher bei der gerade eingestellten Lautstärke aufnehmen. Dabei übertreiben die Hersteller gern mal bei der Maximalleistung (Watt-Angabe bei Verstärkern oder Boxen). Im Normalfall und insbesondere bei nicht maximalem Pegel wird also höchstwahrscheinlich deutlich weniger verbraucht als der Verstärker laut Angabe maximal liefern kann. Wer indes seinen 500-Watt-Subwoofer beständig bei maximaler Lautstärke mit einem 40-Hz-Sinuston bespielt, darf sich nicht wundern, wenn die Bassbox ähnlich viel Leistung aufnimmt wie ein durchschnittlicher Spiele-PC bei Höchstleistung (250-400 Watt).

Fractal Design Define R6

Fractals Midi-Tower bietet kaum Möglichkeiten, Strom zu sparen. Dafür kühlt er die Hardware effizient und leise.

Wenn ihr ein energiesparendes Gehäuse sucht, solltet ihr konsequent auf jegliche Beleuchtungselemente, RGB-Steuerplatinen sowie auf ARGB-Lüfter verzichten. Eine weitere Stromsparmaßnahme ist die Verringerung der Lüfterzahl oder die Spannungsdrosselung per Adapter von 12 V auf 7 V oder 5 V. Alternativ empfehlen wir, die vorhandenen Propeller – soweit sie per PMW steuerbar (4-Pin-Anschluss) sind – von der Lüftersteuerung ihrer Hauptplatine regeln zu lassen. Ein gutes Beispiel für ein Gehäuse mit minimalem Stromverbrauch und effizienter Kühlleistung ist Fractal Designs Define R6. Dank des durch die drei eigebauten 140-mm-Lüfter (2 × Front, 1 × Heck) enstehenden Luftstroms und der Dämmung wird die Hardware im Inneren sehr gut und leise (1,1/1,1 Sone) gekühlt.



Mäuse und Tastaturen

Die Möglichkeiten, durch den Einsatz bestimmter Peripherie den Stromverbrauch des PCs zu senken, sind limitiert, aber es gibt sie.

Bei den Tastaturen hat sich, unabhängig davon, ob diese mit der Gummidom-Technik oder mit mechanischen Tastenschaltern verschiedener Bauart ausgestattet sind, eine programmierbare RGB-Tastenbeleuchtung als eines der wichtigsten Ausstattungsmerkmale herausgestellt. Wer jedoch auf das bunte Licht verzichtet, kann messbar ca. 1 Watt an Leistungsaufnahme sparen. Generell gilt: Je weniger Verbraucher wie USB- und Soundanschlüsse, Mini-Display, LED-Leisten, Drehregler, Sonderschalter, interner Speicher oder Kontrollerplatinen (die Qpad Apex Pro ist z. B. mit zwei bestückt) vorhanden sind, desto geringer fällt auch die Leistungsaufnahme aus. Es stellt sich aber die Frage, ob man für ein, zwei Watt weniger auf alle Vorzüge der modernen Tastaturtechnik verzichten will, Strom sparen lässt sich mit Eingabegeräten nicht.

Die einzige konsequente Sparoption bei Mäusen ist der Verzicht auf bunt blinkende Logos sowie die RGB-Beleuchtung von Mausrad und Unterboden – falls überhaupt vorhanden. Des Weiteren kostet die drahtlose Betriebsweise mehr Strom als wenn die Daten per USB-Kabel übertragen werden. Generell liegt der Gesamtverbrauch einer Maus mit einem modernen Sensor wie dem Pixart PMW-3389, der per Infrarot-LED abtastet, bei maximal 2 Watt. Ein echter Stromspartipp unter den Hochpräzisionsnagern sind die Logitech-Mäuse mit dem energieeffizienten HERO-16K-Sensor, bei dem der Hersteller die Leistungsaufnahme gegenüber dem Vorgänger PMW-3366 um den Faktor 16 verringert hat. Das zeigt der Vergleich der G502 Lightspeed (rechts) mit der noch mit dem PMW-3366 bestückten G703 Lightspeed (links) ganz deutlich. Bei aktiver Sensornutzung betrug die benötigte Stromstärke beim Hero 16K nur gut 1 mA statt fast 16 mA.

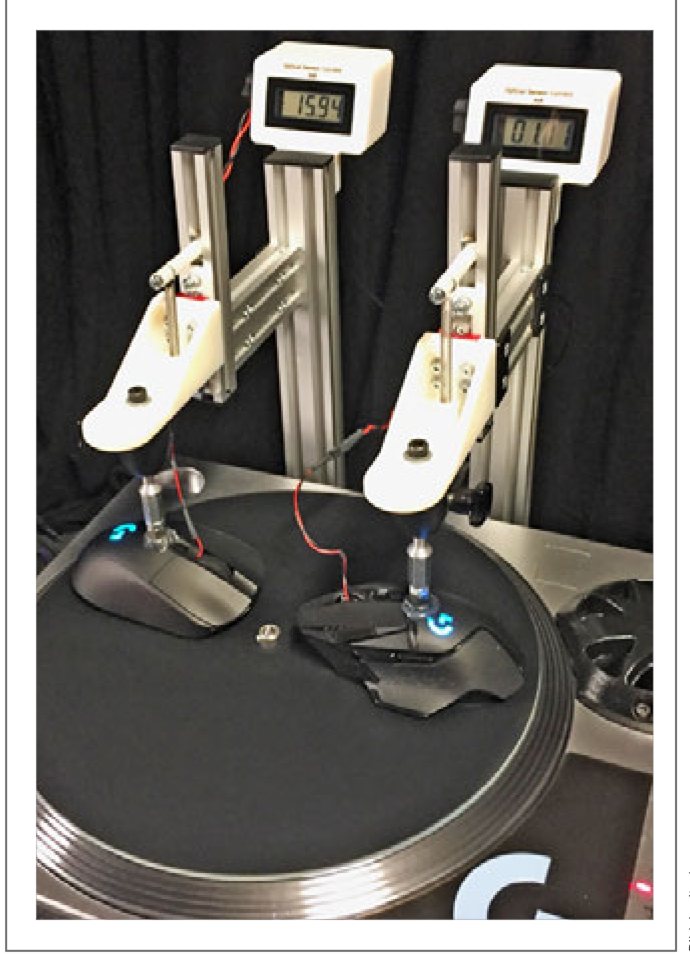


Bild: Logitech

Monitor: AOC Agon AG241QX

Der Agon ist ein schicker Gaming-Monitor mit einem flotten 23,8"-TN-Panel und praktischer Kopfhörerhalterung. Dazu gibt's Freesync und G-Sync Compatible.

Die Wahl des Monitors ist, ähnlich zur anderen Peripherie in diesem Special, eher als optional zu betrachten. Doch gerne möchten wir euch eine komplette Konfiguration anbieten. Da als Grafikkarte eine immer noch recht potente Nvidia GTX 1660 Ti zum Einsatz kommt, ist unsere Wahl auf den Agon AG241QX gefallen. Der Monitor verfügt über ein 144 Hz schnelles TN-Panel, eine Auflösung von 2.560 × 1.440 Bildpunkten (WQHD), Freesync (30–144 Hz) und G-Sync Compatible. Ihr könnt die Vorteile der variablen Synchronisierung also auch mit der Nvidia-Grafikkarte nutzen. Angeschlossen werden kann der Bildschirm über VGA, DVI, HDMI 1.4 und DisplayPort 1.2. Er verfügt weiterhin über drei USB-A-3.0-Ausgänge und einen vierten USB-A 3.0 mit Schnellladefunktion beispielsweise für Smartphones. Es ist sowohl möglich, den Monitor in der Höhe als auch in der Neigung anzupassen. Zudem bietet das Modell eine Pivot-Funktion. Im Testlabor ergaben die Verbrauchsmessungen einen Durchschnittswert von rund 30 Watt, trotz einer hohen Helligkeit von 350 cd/m² und einem statischen Kontrast von 1000 zu 1. Die Farbtiefe beträgt dabei 6 Bit mit FRC. Äußerlich erscheint der Monitor schlicht und hat am Heck eine stilsichere rote Aufmachung. Längeren Spiel-Sessions steht dieser Bildschirm demnach nicht im Weg.



OPTIMIERUNGEN FÜR MEHR EFFIZIENZ UND LAUFRUHE

Unser Beispiel-PC bietet bereits ohne Eingriffe eine gute Leistung pro Watt, doch es gibt bei jedem System Spielraum, um die Energieeffizienz noch weiter zu erhöhen.

DIE AUSGANGSBASIS UNSERES TESTSYSTEMS

Bevor wir Tuning-Maßnahmen durchführen, ermitteln wir allerdings die Effizienz mit den Auto-Einstellungen. In Battlefield 5 erreicht das System 82,0 Fps bei 210 Watt, was 0,39 Fps pro Watt entspricht. Bei Assassin's Creed: Odyssey ist das System mit 191 Watt zwar genügsamer, doch da das Spiel mit extrem hohen Details lediglich mit 50,4 Fps läuft, sieht die Fps-pro-Watt-Bilanz mit 0,26 schlechter aus. In Cinebench R20 ermitteln wir 3.566 Punkte bei 127 Watt (28,08 Punkte pro Watt), im Leerlauf zieht das System 50 Watt aus der Steckdose.

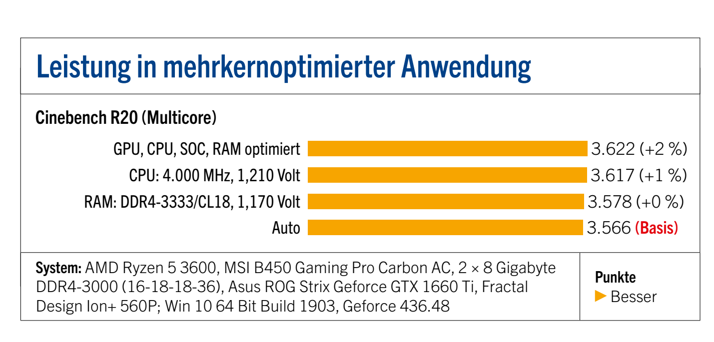
OPTIMIERUNG DER CPU

Mit der automatischen Voreinstellung variieren Kerntakt und Spannung abhängig von der anliegenden Last. Bei Volllast in Form von Cinebench R20 liegen rund 3.925 MHz bei 1,34 Volt an, bei Auslastung eines Kerns erhöhen sich diese Werte auf ca. 4.100 MHz und 1,45 Volt. Um die Effizienz einer Ryzen-3000-CPU zu erhöhen, gibt es mehrere Ansätze mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen, die unsere Kollegen von der PC Games Hardware in Ausgabe 11/2019 vorgestellt haben.

Eine der besseren Methoden ist der Weg über die UEFI-Option Performance Power Tracking (PPT). Hierbei begrenzen wir die Leistungsaufnahme in Watt, welche der Prozessor maximal über den Sockel aufnehmen kann. Die CPU regelt Takt und Spannung automatisch lastabhängig. In der Praxis ist PPT-Undervolting daher vor allem nützlich, um die Leistungsaufnahme bei Volllast zu reduzieren. Die Leistung, aber auch der Energiebedarf bei geringer Auslastung bleiben identisch, sofern kein extrem niedriger PPT-Wert eingetragen wird. Die automatische Regelung arbeitet außerdem noch mit relativ großen



Der aufgeräumte Innenraum unseres Effizenz-PCs; eine ordentliche Verkabelung sorgt für einen besseren Airflow und kann so für zusätzliche Effizenz sorgen.





Der verbaute CPU-Kühler ist eigentlich eine Nummer zu groß für die CPU, doch das hat den Vorteil, dass der verbaute CPU-Lüfter sehr leise zu Werke geht.

Sicherheitspuffern, die anliegende Spannung fällt also messbar größer aus als erforderlich.

Das lässt sich grundsätzlich durch die Hinzunahme eines negativen Spannungs-Offsets angehen, also eines bestimmten Spannungswerts, der bei jedem Lastzustand von der automatisch angelegten Spannung abgezogen wird. Der sinnvolle Spielraum ist aber begrenzt, denn bei einem Ryzen 3000 kommt es bei einer zu niedrigen Spannung nicht etwa zu Abstürzen, sondern zu Leistungseinbußen. Die CPU fordert nämlich mehr Spannung an, erhält diese nicht und senkt immer wieder den Takt. Mit gängigen Tools wie CPU-Z lässt sich Clock Stretching nicht erkennen, da die Taktanpassung in zu kurzen Zeitabständen erfolgt. Das Ergebnis ist ein schwer nachvollziehbarer Leistungsverlust. In unserem Fall sinkt die Leistung in Cinebench mit einem Offset von -0,100 Volt um 6 Prozent, mit -0,050 Volt um verschmerzbare 1 Prozent. Allerdings erreichen wir auch in Kombination mit einer PPT-Limitierung auf 60 Watt zwar eine Effizienzsteigerung gegenüber der Ausgangsbasis, doch das Einsparpotenzial ist uns nicht groß genug: Für 3.900 MHz liegen 1,30 Volt an.

Daher setzen wir für den Effizienz-PC auf eine manuell fixierte Taktrate und Spannung, bei der wir die Reserven ohne Automatismen haarfein ausloten können. Wir entscheiden uns für 4.000 MHz und 1,21 Volt. Bei geringer Auslastung müssen wir so zwar auf rund 2 Prozent Leistung verzichten, bei höherer Auslastung steigt die Geschwindigkeit hingegen leicht. Durch diese Maßnahme sparen wir im Spielbetrieb 11 bis 12 Watt ein, in Cinebench R20 sogar 22 Watt. Die Effizienz steigt dadurch massiv, in Cinebench erhalten wir 23 Prozent mehr Punkte pro Watt – das ist geradezu extrem!

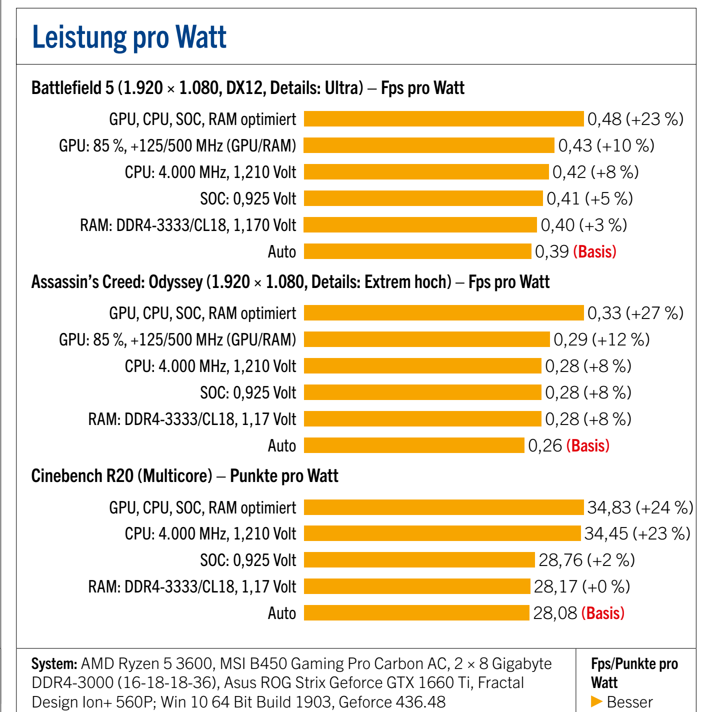
Hiermit ist das Einsparpotenzial noch nicht erschöpft, denn unter dem Heatspreader stecken nicht nur die Kerne, sondern auch der RAM-Controller, der nicht über die Kern- sondern die SOC-Spannung versorgt wird. Automatisch liegen bei unserem R5 3600 1,10 Volt an, doch ein Absenken auf 0,925 Volt, was nur leicht über der einstellbaren Untergrenze von 0,900 Volt liegt, stellt kein Problem dar. Diese lässt sich auch via negativen SOC-Offset nicht unterschreiten: Stärkere Absenkungen als -0,200 Volt führen in der Praxis dazu, dass wieder 1,10 Volt anliegen – womöglich ein Bug in der genutzten UEFI-Version. Die Absenkung der SOC-Spannung spart in Cinebench 3 Watt, im Spielbetrieb hingegen 8 bis 10 Watt ein. Zu beachten ist, dass die SOC-Spannung die RAM-Stabilität beeinflussen kann, auch wenn wir in unserem Fall keinen Einfluss auf die im Folgenden beschriebene

Leistungsaufnahme

Konfiguration	Watt
Battlefield 5 (1.920 × 1.080, DX12, Details: Ultra)	
GPU, CPU, SOC, RAM optimiert	179 (-15 %)
GPU: 85 %, +125/500 MHz (GPU/RAM)	197 (-6 %)
CPU: 4.000 MHz, 1,210 Volt	199 (-5 %)
SOC: 0,925 Volt	200 (-5 %)
RAM: DDR4-3333/CL18, 1,170 Volt	208 (-1 %)
Auto	210 (Basis)
Assassin's Creed: Odyssey (1.920 × 1.080, Details: Extrem hoch)	
GPU, CPU, SOC, RAM optimiert	175 (-8 %)
CPU: 4.000 MHz, 1,210 Volt	179 (-6 %)
SOC: 0,925 Volt	183 (-4 %)
RAM: DDR4-3333/CL18, 1,17 Volt	185 (-3 %)
GPU: 85 %, +125/500 MHz (GPU/RAM)	188 (-2 %)
Auto	191 (Basis)
Cinebench R20 (Multicore)	
GPU, CPU, SOC, RAM optimiert	104 (-18 %)
CPU: 4.000 MHz, 1,210 Volt	105 (-17 %)
SOC: 0,925 Volt	124 (-2 %)
RAM: DDR4-3333/CL18, 1,17 Volt	127 (-0 %)
Auto	127 (Basis)
Leerlauf (Windows-Desktop)	
GPU, CPU, SOC, RAM optimiert	48 (-6 %)
SOC: 0,925 Volt	50 (-2 %)
RAM: DDR4-3333/CL18, 1,17 Volt	50 (-2 %)
CPU: 4.000 MHz, 1,210 Volt	51 (-0 %)
Auto	51 (Basis)

System: AMD Ryzen 5 3600, MSI B450 Gaming Pro Carbon AC, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (16-18-18-36), Asus ROG Strix Geforce GTX 1660 Ti, Fractal Design Ion+ 560P; Win 10 64 Bit Build 1903, Geforce 436.48

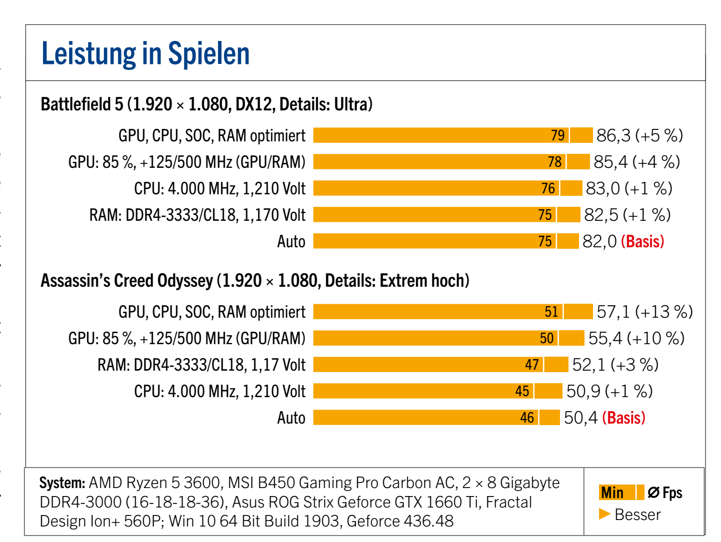
Watt ◀ Besser



RAM-Konfiguration feststellen konnten. Zum Austesten der nötigen SOC-Spannung eignen sich Spiele und CPU-Benchmarks, die viel Speicher nutzen, zum Beispiel auf Linpack-Basis. Wichtig: Auch eine zu niedrige SOC-Spannung kann Leistung kosten – daher die Benchmark-Ergebnisse mit und ohne SOC-Undervolting vergleichen!

OPTIMIERUNG DES RAMS

Das DDR4-3000-Kit ist nach unserer Erfahrung mit von Adata vorgegebenen 1,35 Volt für mindestens DDR4-3600 geeignet, doch wir haben andere Pläne: PC-Spieler bewegen sich meistens im GPU-Limit, die Grafikkarte bestimmt also die Bildrate. Gerade da die verbaute Geforce GTX 1660 Ti zwar für aktuelle Spiele schnell genug ist, aber keine High-End-Leistung bietet, gibt es wenig Grund, beim Prozessor oder beim Arbeitsspeicher einen höheren Energiebedarf für nicht ausgenutzte Leistungsreserven in Kauf zu nehmen. Wir quetschen daher nicht die Taktreserven des RAM-Kits aus, sondern setzen auf eine flotte Konfiguration, bei der wir unterhalb der DDR4-Standardspannung von



Warum eigentlich immer Energie sparen?

CPU-Tester Dave und Bildschirm-Fachmann Manu sind sich nicht einig darüber, ob das Stromsparen bei einem Gaming-PC nun sinnvoll ist.


David Ney


Manuel Christa


Links: Asus Strix GTX 1660 Ti (130 Watt TDP)
Rechts: EVGA GTX 980 Ti Classified (300 Watt TDP)

Wie wichtig ist dir Energieeffizienz zu Hause?

Dave: Da ich zur Miete wohne und so bestimmten Vorgaben ausgesetzt bin, lässt sich diese Frage nicht so leicht beantworten. Zudem nutze ich noch viele alte Geräte, da diese zum Teil „ewig" halten, würde beim Neukauf aber auf effizientere Geräte achten.

Manu: Ich achte schon auf unnötige Stromfresser, lasse die Geräte aber in der Regel im Stand-by. Es kommt stets auf die Verhältnismäßigkeit an: Der Trockner verbraucht zwar seine 2 kW, ist aber aufgrund des Stoffwindelwahns meiner Frau unabdingbar.

Wie wichtig ist dir die Energieeffizienz bei deinem Gaming-PC?

Dave: Hier finde ich es spannend, selbst Hand anzulegen. Wenn ich meine Grafikkarte zum Beispiel undervolte, aber dennoch meine gewünschte Leistung in Spiel XY erreiche, sprich, keinen Verlust hinnehmen muss, dann ist mir Energieeffizienz wichtig am Gaming-PC.

Manu: Mir ist Effizienz nur bezüglich der Geräuschentwicklung wichtig. Daher habe ich mich damals für eine gut gekühlte GTX 1070 entschieden. Die GPU zu drosseln, um die Stromrechnung zu senken, halte ich aber für den falschen Ansatz.

Sollten sich Hersteller von PC-Hardware mehr auf das Thema Energieeffizienz konzentrieren?

Dave: Das kann nie schaden. Glücklicherweise ist das im Großen und Ganzen bereits der Fall, zumindest wenn ich da an Grafikkarten und Prozessoren denke. Ein FX-9590 beispielsweise wird heute selbst von unteren Mittelklasse-CPUs deklassiert.

Manu: Mit jeder neuen Chipgeneration erwarte ich auch einen Effizienzsprung. Der ist mir bei CPUs noch immer zu klein.

Achtest du auf den Stromverbrauch deines/deiner Rechner/s?

Dave: In 90 Prozent der Zeit, in der ich zocke, habe ich das On-Screen-Display-Tool des MSI Afterburner aktiviert, um Takt, Temperatur und Stromverbrauch von GPU und CPU zu überwachen. Ich suche immer wieder nach Möglichkeiten, das bestehende System weiter zu optimieren, da es auch zu meinem Hobby „PC" gehört.

Manu: Eigentlich nicht. Meistens läuft meine GPU am Anschlag. In älteren Spielen drossele ich sie aber auf die Bildwiederholrate.

Eine GTX 980 Ti leistet in etwa so viel wie die GTX 1660 Ti, verbraucht aber mehr als das Doppelte. Wenn du eine 980 Ti hättest, würdest du allein wegen der Effizienz auf eine 1660 Ti wechseln?

Dave: Das hängt durchaus davon ab, wie teuer die neue Karte ausfällt. Ich bin damals auch von einer 980 Ti auf eine quasi gleichschnelle 1070 gewechselt, weil sie leiser und sparsamer unterwegs war. Das Plus an Speicher nahm ich auch gerne mit.

Manu: Extra Geld ausgeben für eine sparsamere, aber nicht leistungsfähigere Grafikkarte würde ich nicht. Ich glaube nicht, dass die sich über die Jahre amortisieren würde.
Ein Neukauf schadet an sich auch eher der Umwelt als dass er an Energie spart. Ohne das nun nachgerechnet zu haben, halte ich das weder für ökologisch noch für ökonomisch – sprich: für sinnlos.

1,20 Volt bleiben können. Wir entscheiden uns für DDR4-3333 (18-18-18-36) bei 1,170 Volt. In den Tests sorgen der angehobene RAM- und Infinity-Fabric-Takt für 3 und 1 Prozent mehr Leistung in Assassin's Creed: Odyssey und Battlefield 5, die Leistungsaufnahme wiederum sinkt um 3 und 1 Prozent.

OPTIMIERUNG DER GRAFIKKARTE

Die Geforce GTX 1660 Ti bietet ebenfalls noch Reserven: Im MSI Afterburner limitieren wir die TDP auf 85 Prozent, was dazu führt, dass sich unsere übertaktete 1660 Ti nur noch 110 Watt genehmigen darf und somit in ihrer maximalen Taktrate und Spannung begrenzt wird. Um die Leistung nicht negativ zu beeinflussen, stellen wir zusätzlich ein Takt-Offset von 125 MHz beim Kern- und 500 MHz beim Speichertakt ein. Die daraus resultierende Spieleleistung liegt sogar etwas über der Ausgangsbasis, wir messen 4 bis 10 Prozent mehr Leistung und sparen dennoch 3 bis 13 Watt ein. Dank des ausladenden Kühlers kann die Lüfterkurve auf durchgehend 25 Prozent festgesetzt werden, wodurch die Ventilatoren nur noch mit ca. 930 U/min rotieren und sehr leise sind. Trotz dieser Anpassungen liegt die Grafikkartentemperatur im Spielbetrieb bei deutlich unter 70, oft sogar unter 60 °C.

OPTIMIERUNG DER GEHÄUSELÜFTER

Auch die Einstellungen der Lüftersteuerung für die Lüfter im Gehäuse passen wir an, um möglichst wenig Lärm zu verursachen. Wir haben für die Gehäuse-Ventilatoren einen Passiv-Betrieb vorgesehen, bis der Prozessor 60 Grad erreicht, danach drehen diese langsam an und bleiben auch unter Volllast deutlich unter 800 U/min. Der Lüfter auf dem CPU-Kühler dagegen läuft ständig und startet unterhalb von 300 U/min. In unseren Tests erreicht er mit unserer Lüfterkurve maximal 750 U/min. Unser Ziel war es, dass wir trotz eines niedrigen Geräuschpegels die Kühlungs-Performance nicht negativ beeinflussen. Das ist uns mit den angepassten Kurven und vor allem durch die gesenkten Spannungen gelungen, nicht zuletzt, da unsere Lüfter wegen der niedrigeren Abwärme langsamer drehen können.

DAS ENDERGEBNIS UNSERES EXPERIMENTS

Die Optimierungsmaßnahmen bewirken einzeln betrachtet zwar eher nur kleine Vorteile, alle zusammengenommen verbessern sie aber die Energieeffizienz erheblich: Wir beobachten eine um bis zu 31 Watt gesunkene Leistungsaufnahme beim Spielen und bis zu 13 Prozent bessere Benchmark-Ergebnisse. In Leistung pro Watt registrieren wir eine um 23 bis 27 Prozent höhere Ausbeute. Ein derartiger Effizienzsprung ist selbst bei einer neuen Prozessor- oder Grafikkartengeneration nicht unbedingt selbstverständlich, mit etwas Arbeitsaufwand allerdings bei vielen Spielerechenern zu erzielen. ❑

Öko-Recherche

Unternehmen wollen sich nicht so gerne in die Karten sehen lassen, wie umweltfreundlich die Produktion abläuft. Eine Spurensuche.



Bild: Pixabay

Neben dem Betrieb zählen auch die Produktion und die Lieferkette zur Umweltbilanz von Hardware. Das Umweltbundesamt hat Zahlen veröffentlicht, wie umweltfreundlich die Produktion eines Desktop-PCs ist. Die Produktion nur eines PCs mit Monitor verbraucht rund 2.790 kWh Energie und setzt damit rund 850 kg Treibhausgase frei. Für denselben PC mit Monitor werden zudem 1.500 Liter Wasser und 23 Kilogramm an verschiedenen Chemikalien benötigt. Bei allen Komponenten stecken nicht nur die Entwickler wie AMD, Intel etc. dahinter, sondern auch noch Sub-Dienstleister, welche die Chips endmontieren. Fakt ist, dass Intel seit dem Jahr 2013 100 Prozent Ökostrom für die Aktivitäten in den USA bezieht. Ebenso werden die Rechenzentren und Büros in Irland zu 100 Prozent mit Strom aus regenerativen Quellen versorgt. Am Standort in Israel wird die Hälfte des Strombedarfs mit erneuerbaren Energien gedeckt. Pro Jahr bezieht Intel alleine in den USA mehr als 3,8 Milliarden kWh Ökostrom. Der Chiphersteller wurde von der amerikanischen Organisation EPA auf Platz 3 der 100 nachhaltigsten Unternehmen gewählt. Unklar ist, wie umweltfreundlich die Produktion der fertigen Chipsätze ist. Immerhin versuchen viele Hersteller in zahlreichen Programmen etwas für die Umwelt zu tun. Auch als Verbraucher kann man etwas tun, indem man seine Spieleplattform passend zum Typ wählt. Schließlich muss es nicht immer das letzte Quäntchen bei der FPS-Zahl sein, wie die Wissenschaftler Norm Bourassa und Evan Mills in ihrer Studie mit dem Titel Green Gaming Energy Efficiency without Performance Compromise herausgefunden haben. Mit den passenden Einstellungen lässt sich ein Spielesystem effizient betreiben und so schont man letztendlich den eigenen Geldbeutel und die Umwelt.

Effizientes Gaming sollte einfach möglich sein



Thilo Bayer

Will man uns jetzt den letzten Spaß nehmen, indem auch noch beim Spiele-PC ein Augenmerk auf die Energieeffizienz gelegt wird? Nein, will man nicht. Zumindest PC Games achtet seit jeher darauf, dass bestimmte „Schmerzgrenzen" bei Komponenten nicht überschritten werden. Ich finde aber schon, dass man abseits vom moralisch mahnenden Zeigefinger durchaus einmal darüber nachdenken sollte, ob man daheim unbedingt „Wattschleudern" in ein Gehäuse pferchen muss oder ob man nicht lieber Hersteller, die (auch) energieeffiziente Produkte veröffentlichen, belohnen sollte. Ich werde beim nächsten Spiele-PC Letzteres machen, denn Leistung um jeden Preis habe ich noch nie gebraucht.

Bitte nicht zurück ins Mittelalter



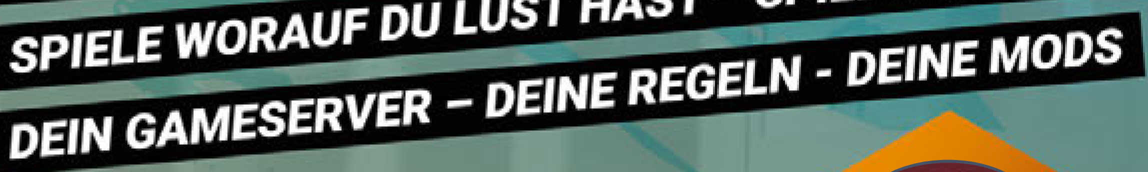
Claus Ludewig

Klimaschutz geht uns alle etwas an, denn nur gemeinsam kann man die Welt für die nachkommenden Generationen lebenswert machen. Allerdings bringen Extreme wenig, weil sie drastische Einschnitte mit sich bringen. Das muss aber nicht sein, schließlich können auch viele kleine Maßnahmen etwas bewirken. Man muss nicht aufs PC-Spielen verzichten, wie die Kollegen bewiesen haben. Auch in anderen Lebensbereichen gilt es, umweltfreundlich zu denken. Beispielsweise kann man auch beim Auto sparen und ein kleineres Modell kaufen. Nur muss es immer einen Mehrwert für die Konsumenten geben. Wir sollten uns schließlich nicht zurückentwickeln, sondern die Technologie sinnvoll nutzen.

4NETPLAYERS

DEIN GAMESERVER

AB 3,49€/MONAT





NICHT WARTEN - JETZT LOSZOCKEN!

WWW.4NETPLAYERS.DE



4NETPLAYERS 4PLAYERS MARQUARD MEDIA GROUP